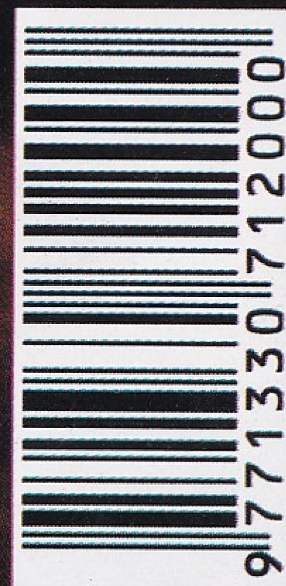
VELIKA NAGRADNA IGRA: Osvoji više od 100 vrijednih nagrada

HACKER



www.hacker.hr

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 36 • TRAVANJ 1998. • CIJENA 32 Kn

SPECIAL REPORT
- DUNGEONCRAFT
- DIABLO 2
- AMIGA

PREPORUKE MJESECA
- F-15
- STARCRAFT
- BATTLE ZONE
- NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

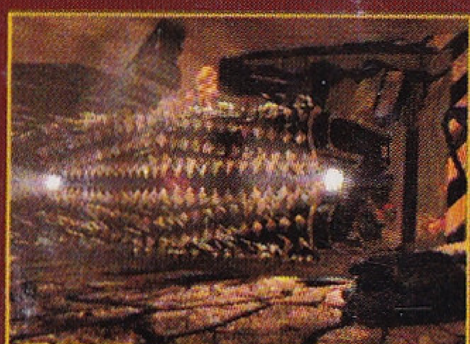
NAJAVA MJESECA
- DESCENT: FREESPACE

TEMA BROJA

Warhammer: DARK OMEN

EXCLUSIVE

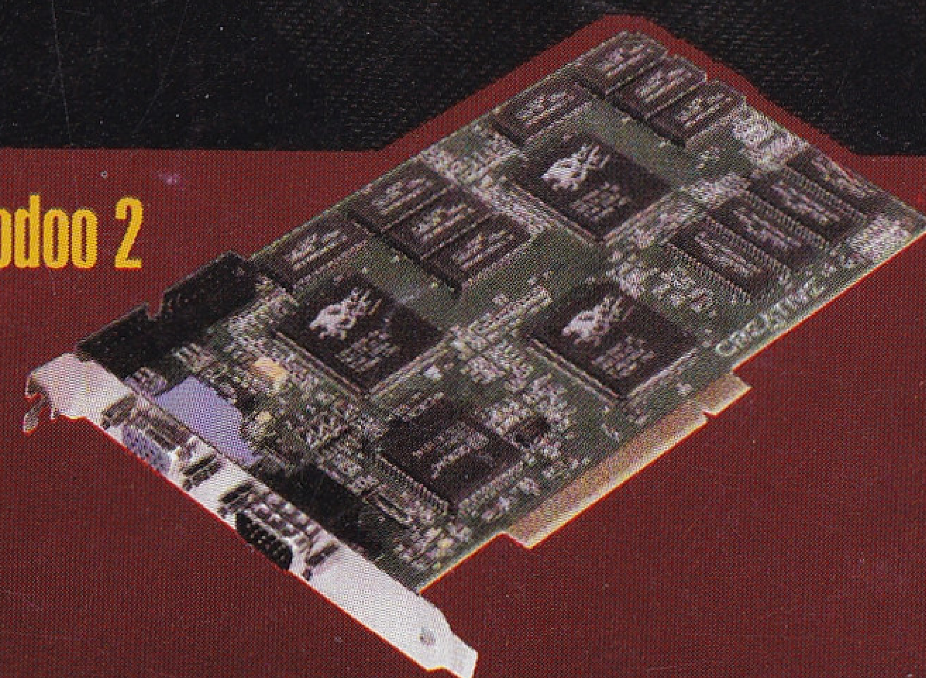
World Cup 98
Tiberian Sun
Heavy Gear 2



Heretic 2
Quake 3
HINLA



Creative 3D Blaster Voodoo 2



Posljednje vijesti: **Intel** je na sajmu CeBit u Hanoveru demonstrirao svoj Pentium 2 procesor koji radi na 700 MHz, a na tržištu će ga biti tek kroz koju godinu. **U S.A.D-u** je podignuta prva optužnica protiv maloljetnog hackera koji je namjerno zablokirao mjesnu zračnu luku ugrozivši tako živote većeg broja putnika. **Andy Grove** više nije CEO tvrtke Intel Corp., na njegovo je mjesto izabran Craig Barrett.

TOP 10 downloada svih vremena

CNET je napravio listu deset najviše skidanih igara ili programa vezanih uz igre s Interneta:

1. **Doom Trio Fantastikus**
   - **Wolfenstein 3-D (id Software)**
   - **Doom (id Software)**
   - **Quake (id Software)**
2. **Diablo (Blizzard)**
3. **Doom Editor Utility (Per Allanson)**
4. **Kali95 (Kali)**
5. **Duke Nukem (Apogee/3D Realms)**
6. **Tetris (Alexey Pajitnov)**
7. **Zakrpe**
8. **Coach (Andrew Dolphin)**
9. **Descent (Interplay)**
10. **Moon Lander (Hilay Selivansky - za PalmPilot.)**



Daikatana po starom

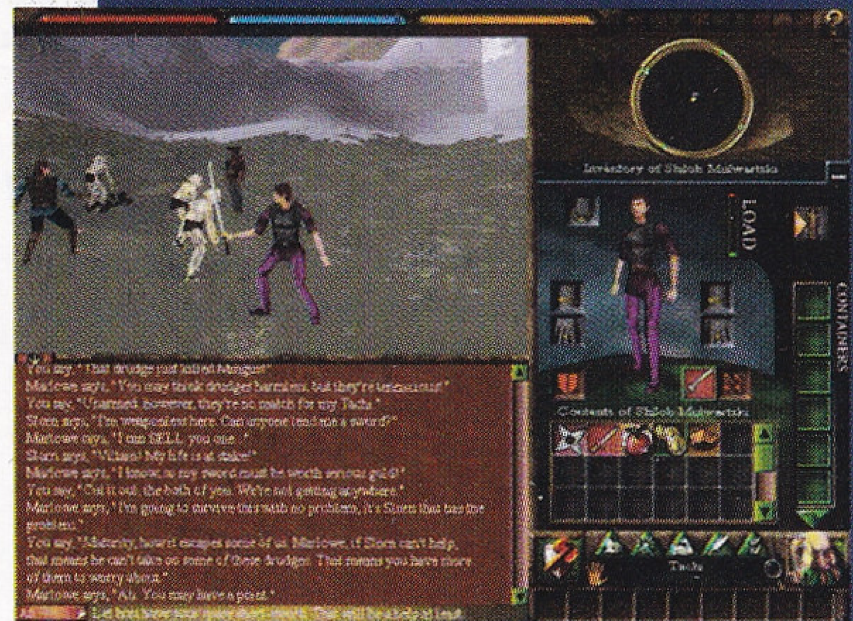


Nikoga nije iznenadila vijest da je Daikatana odgođena te da će, uz Božju pomoć, umjesto u srpnju izaći u rujnu. Da bi odobrovoljili ljude i pokazali da nisu baš takve lijene mrcine kakvima ih držimo, ION Stormovci su objavili slike nekih likova koji bi se trebali pojaviti u igri.

Asheron's Call

Asheron's Call je multiplayer FRP igra koja će se igrati preko Interneta i omogućiti da se u istom svijetu nađe tisuće igrača koji će međusobno komunicirati, udruživati se i dijeliti iskustvo. Likovi će biti u potpunosti konfigurabilni, moći ćete mijenjati sve, od boje kože, očiju ili frizure. Turbine tvrdi da će igra imati 3D grafiku i da će se njen svijet cijelo vrijeme razvijati i igrač nikad neće moći prijeći sve lokacije. Asheron's Call je u fazi beta testiranja, što znači da će vrlo skoro biti i u prodaji.





Info
Proizvođač: TURBINE
Platforma: PC

Stiže novi golf

Zapravo je već stigao, ali kako se ovaj časopis ne bavi autima, nego igrama (šmrc, šmrc), red je da vam predstavim Golden Tee Golf prebačen sa simulatora na PC. Poznavatelji tvrde da će igra biti vrlo igriva i grafički dotjerana, što mi vjerojatno nikada nećemo moći provjeriti (baš nam je žao).



Jagged Alliance 2



Jagged Alliance je igra koja se može pohvaliti velikim brojem nagrada i malim brojem prodanih primjeraka. Sir Tech će to pokušati ispraviti nastavkom koji obiluje novitetima. Tu je novi izometričan pogled, bolji interface, unaprijeđeni grafički engine, nova oružja, vozila, više likova i veće karte za istraživanje. U novom JA2 moći ćete birati između real time i turn based načina igranja, što je za svaku pohvalu.

Info
Proizvođač: SIR TECH
Platforma: PC

Motocross Madness

Motocross Madness je izravni konkurent igri Moto Racer u kojoj ćete se utrkivati na motoru i izvoditi lude akrobacije. Utrke ćete voziti na jednoj od dvadesetak ponuđenih staza ili onoj koju sami napravite jer Motocross Madness ima i editor staza. Igra će podržavati do osam igrača u lokalnoj mreži ili četiri preko Interneta, a najavljena je i podrška za grafičke ubrzivače.





Info
Proizvođač: MICROSOFT
Platforma: PC

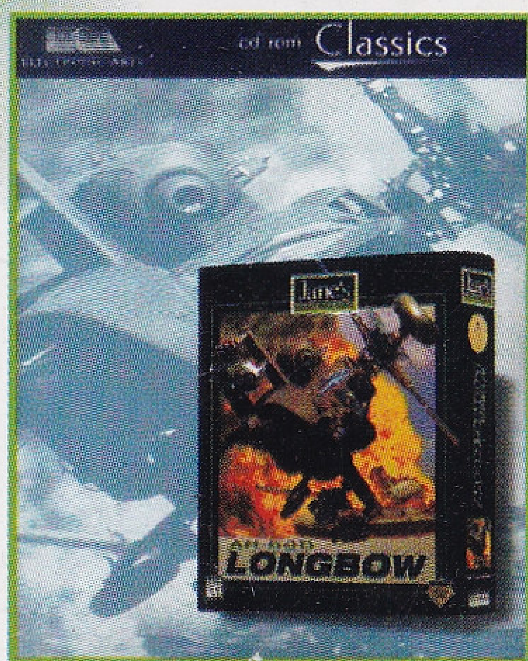
INFO PLUS

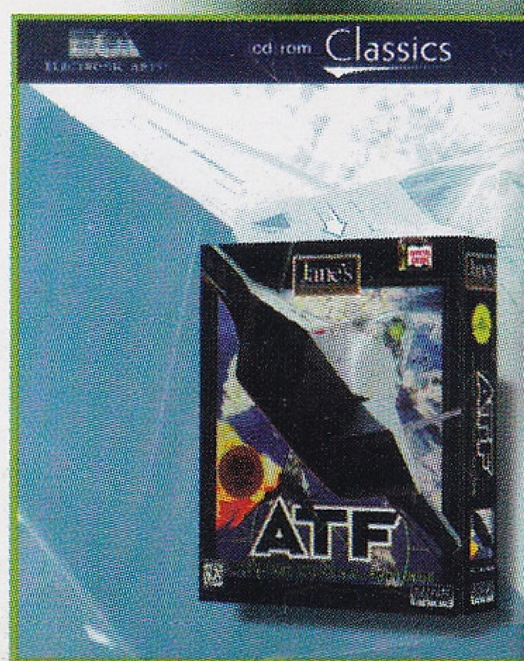
Memorije nikad dosta
Iz skladišta u zračnoj luci San Francisca ukradeno je 47 kutija 16 i 64-megabitne DRAM memorije proizvedene u Južnoj Koreji. Vrijednost ukradene robe je oko $900 000, a čini se da je lopovima memorija uistinu trebala jer su bili naoružani "do zuba".

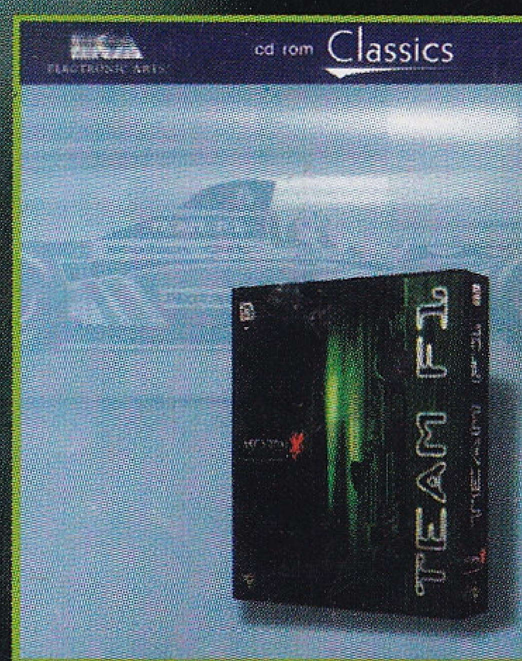
Sam svoj majstor
Ako želite sami razviti nove nivoe za Hexen 2 ili Quake 2, tvrtka Valve ima pravu stvar za vas. Njihov editor nivoa, Worldcraft, dobio je novu verziju 1.6 koja omogućava potpuno razvijanje novih nivoa i sadrži neke napredne funkcije koje rabe Quake 2.

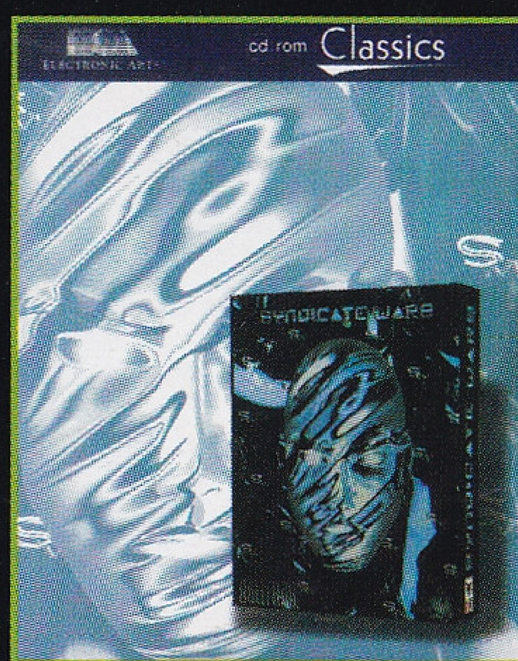
ALGORITAM
MULTIMEDIA CENTAR

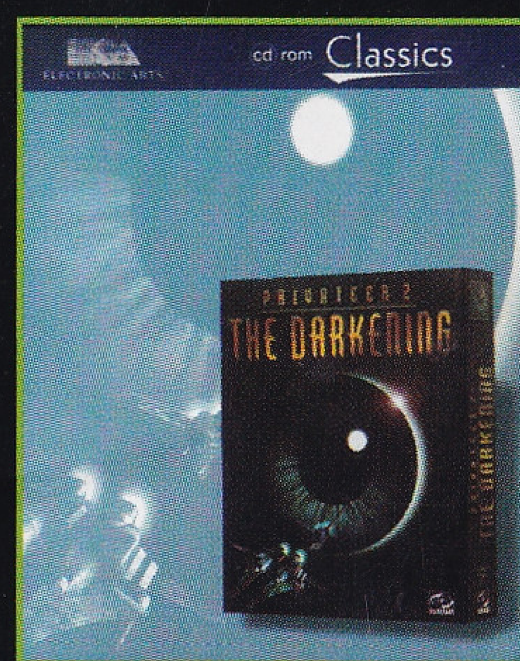
ELECTRONIC ARTS Classics

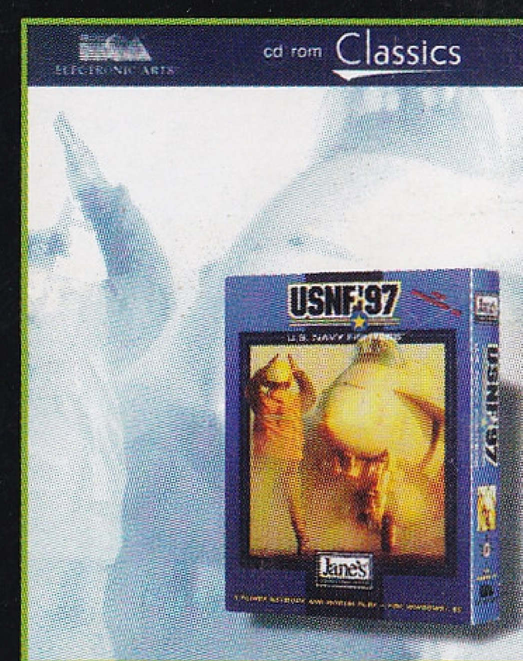

LONGBOW


ATF


TEAM F-1

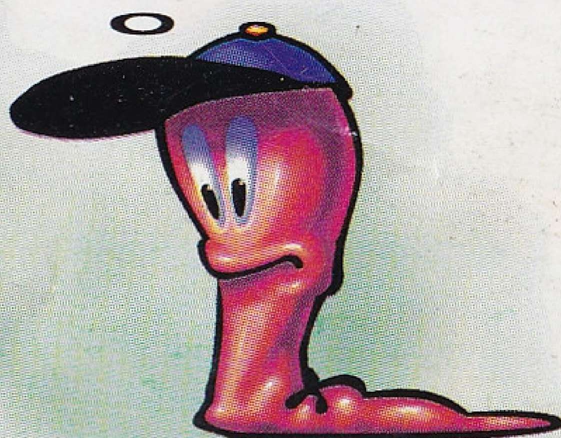

SYNDICATE WARS

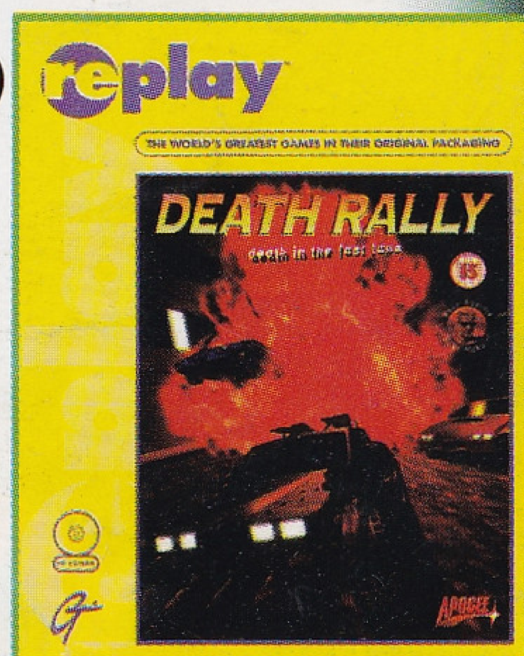

THE DARKENING


USNF 97

GT INTERACTIVE Replay

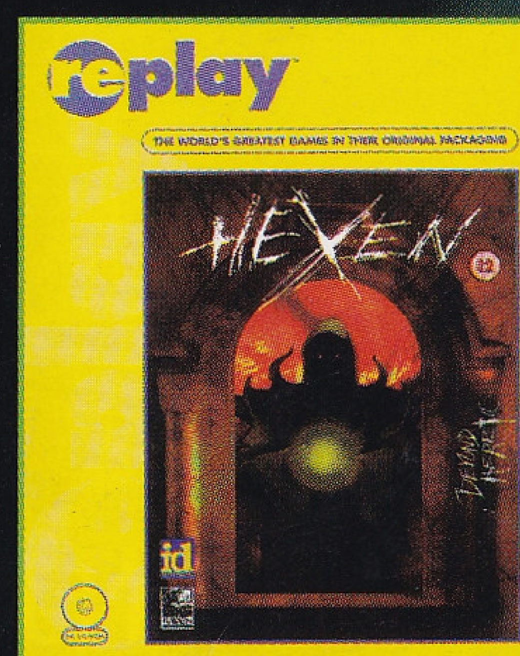
PLAY ME 'BABE!

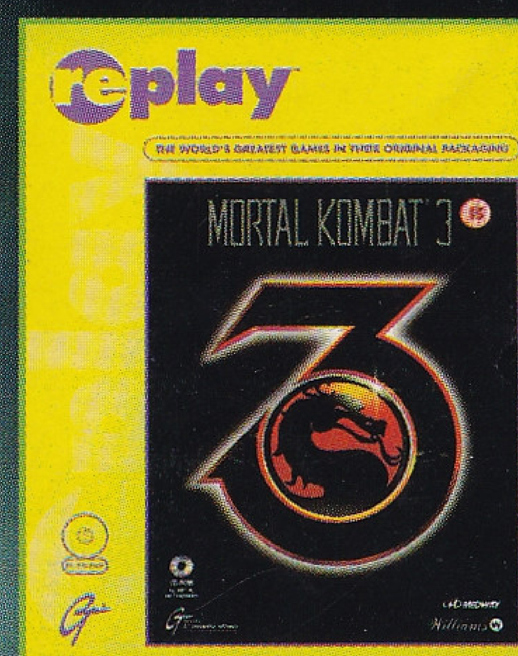



DEATH RALLY

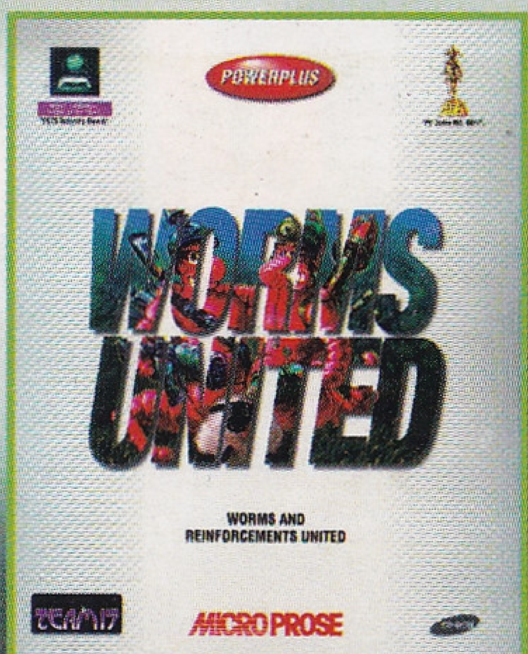

DOOM 2

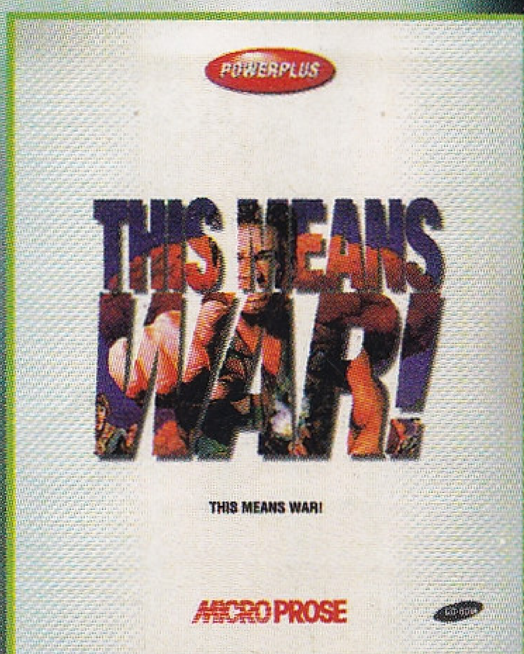

HERETIC

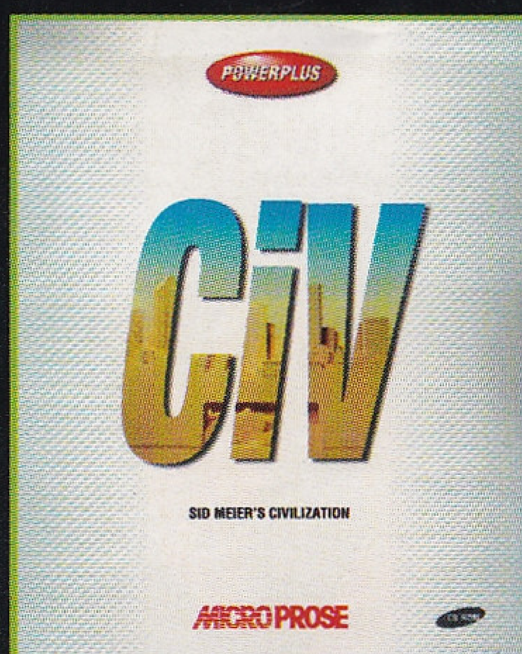

HEXEN

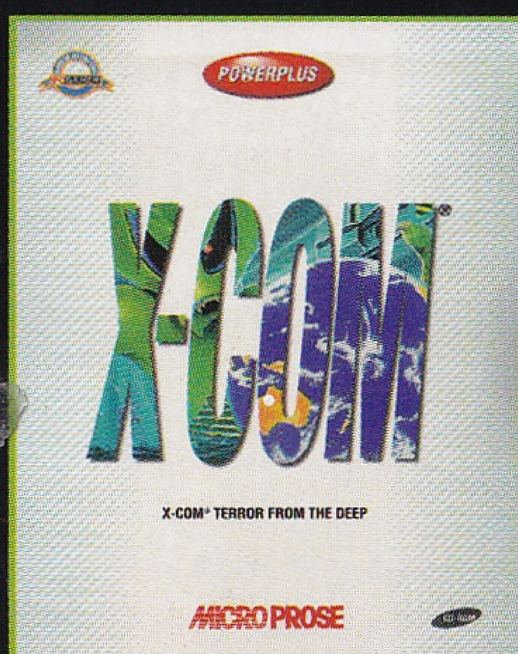

MORTAL KOMBAT 3

MICROPROSE Power Plus & Pack


WORMS UNITED


THIS MEANS WAR!


CiV

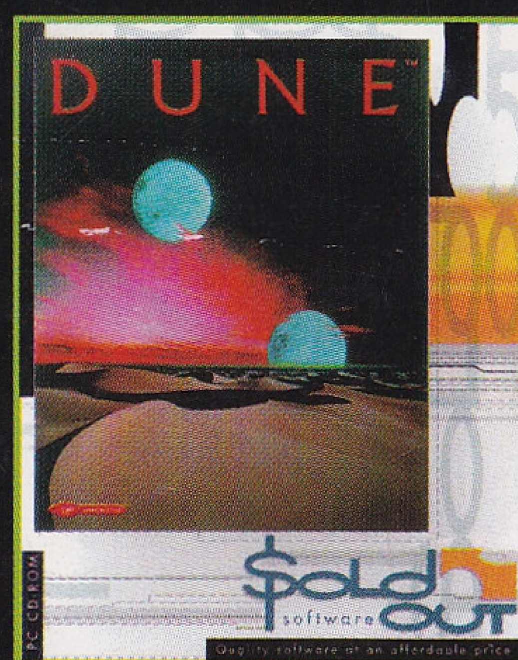

X-COM

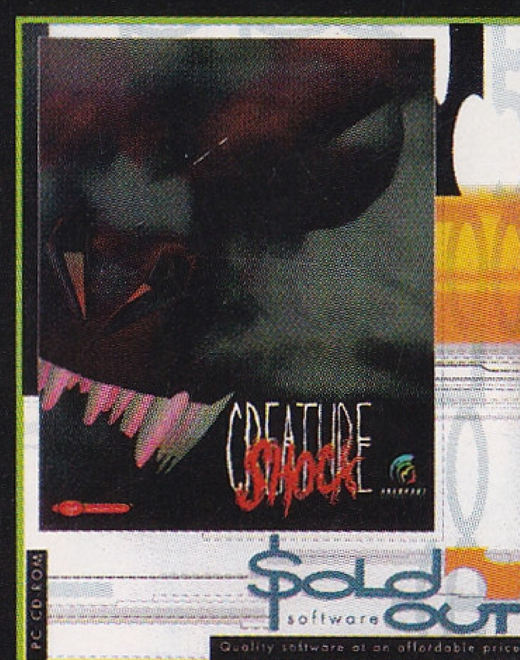

20 GIANT GAMES

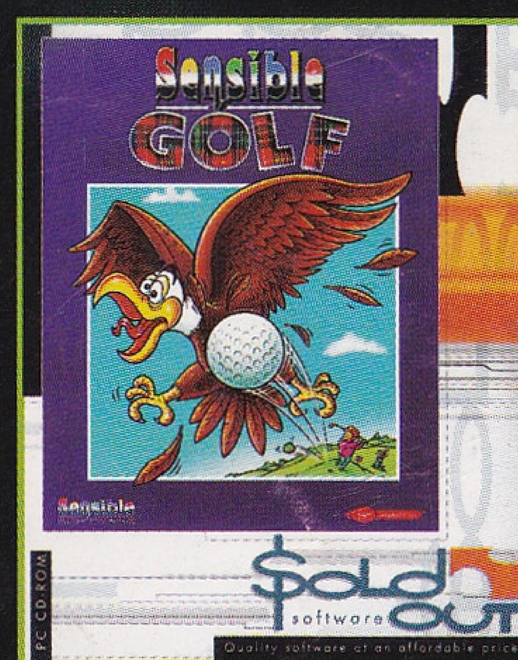
VIRGIN INTERACTIVE SoldOut


HAND OF FATE

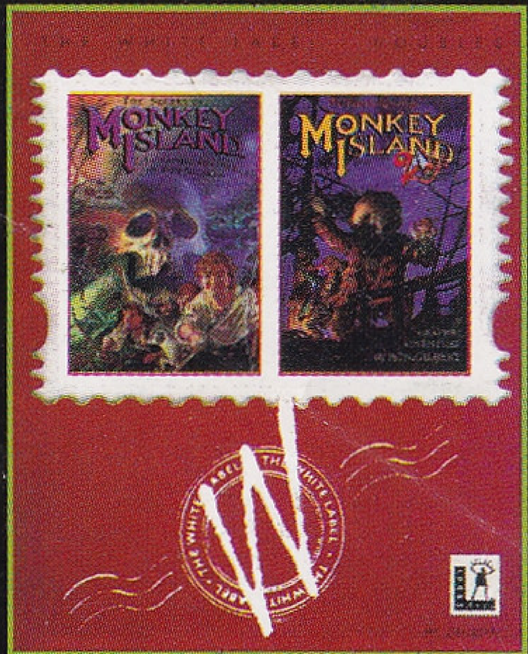

MANIC KARTS


DUNE

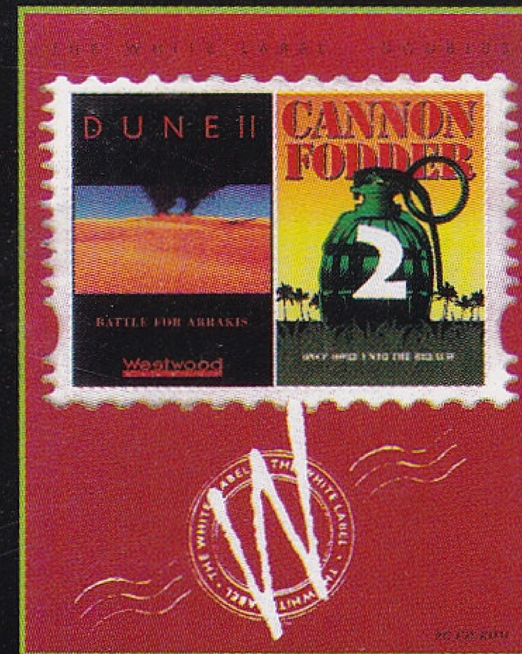

CREATURE SHOCK


SENSIBLE GOLF

LUCASARTS White Label DoublePack


MONKEY ISLAND 1&2


DAY OF THE TENTACLE


DUNE 2 & CANNON FODDER



SAD ZNAŠ GDJE SU VELIKI NASLOVI, A MALE CIJENE!

A ZA VIŠE OD 3 KUPLJENE IGRE POPUST 10%!!!

Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

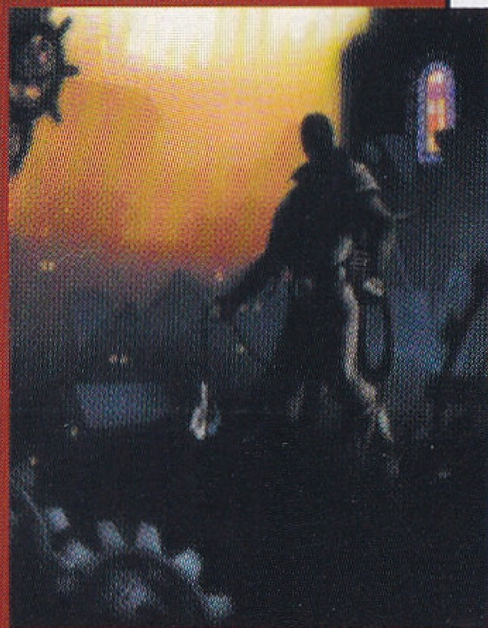
VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA: 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) Gajeva 1, tel. 01/42 28 96
2. ALGORITAM Multimedia centar Importanne, novi dio - donja etaža 01/457 31 28

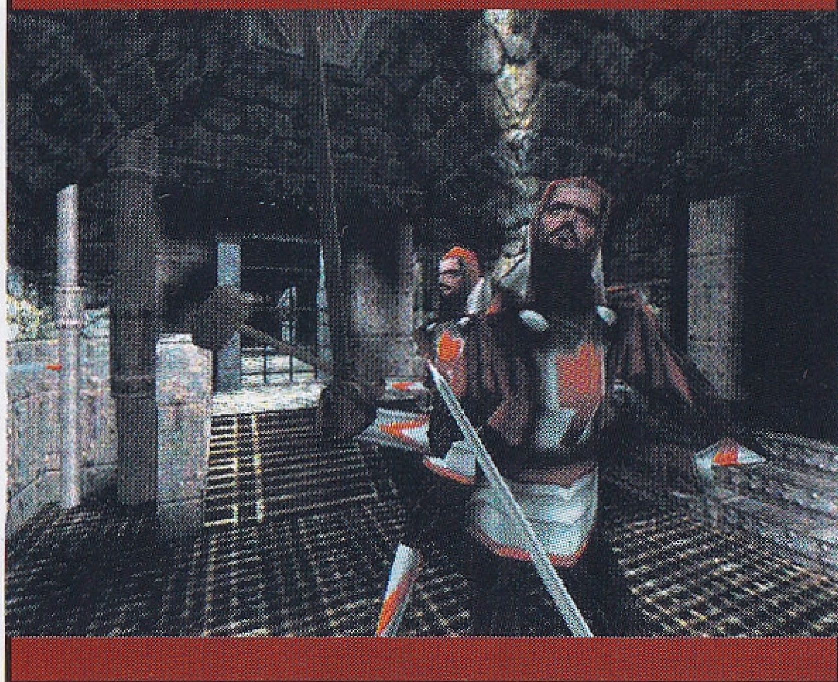
ZAPREŠIĆ: Elting P d.o.o., B. Jelačića 18, tel: 01/70 87 58 VARAŽDIN: GIT, V. Lisinskog, tel: 042/211 877 VARAŽDIN: Robna kuća "VAMA", Kapucinski trg 9, tel: 042/21 00 11 (189) SPLIT: Art Shop (Prod. centar Koteks), Matice Hrvatske bb, tel: 021/52 43 00 (63) KARLOVAC: Comel, M. Vrhovca 5, tel: 047/33 66 66 OSIJEK: Media Art, Ul. Hrvatske republike 43 (prizemlje), tel: 031/12 75 24 RIJEKA: Knjižara "NOVA", Trpimirova 5a, tel: 051/33 51 47 ČAKOVEC: "ELC-BOOKSHOP", K. Zrinski 2, tel: 040/31 01 37 ZAGREB: "ZAGREB-DATA", Shopping centar "Prečko", tel: 01/304 240 ZAGREB: "CONTINENTAL FILM - MEGASTORE", Savska 9, tel: 01/45 55 800 ZAGREB: "TANDEM RAČUNALA", Argentinska 4, tel: 01/166 253

Narudžbenica u "Hackeru"!

Lopovi gdje ste ?



The Dark Project je nova igra tvrtke Looking Glass Studios koja je napravila poznati RPG Ultima Underworld. The Dark Project vas stavlja u ulogu avanturiste koji često "posuđuje" vrijedne stvari. Na više od dvadeset misija istraživat ćete različite lokacije i na izbor imati multiplayer opciju "theft-match", gdje ćete se s ostalim igračima natjecati tko će više ukrasti plijena.



Seed

Seed je još jedna kvejkolika pucačina koja, za razliku od ostalih klonova, neće imati samo nova oružja i nekoliko cisterni krvi više nego potpuno novi grafički engine koji će se također zvati Seed i rabiti "pixel-based ray tracing", čime se dobivaju mnogo veće mogućnosti upravljanja svjetlom i sjenama - neka će bića biti vidljiva samo pod određenim svjetlom ili će izranjati iz zidova, što dosad još nije viđeno. Gorite od nestrpljenja? Morate se strpiti do listopada, kada bi Seed trebao izaći.



Info
Proizvođač: HUMAN SOFT
Platforma: PC

Osvježeni KOD

Mpog je odlučio osvježiti svoju on-line igru Kingdom of Drakkar te radi na njenom nastavku. Kingdom of Drakkar 2 će se razlikovati jedino poboljšanom grafikom, što će ljubitelji prvog dijela itekako znati cijeniti.



Ubijanja nikad dosta

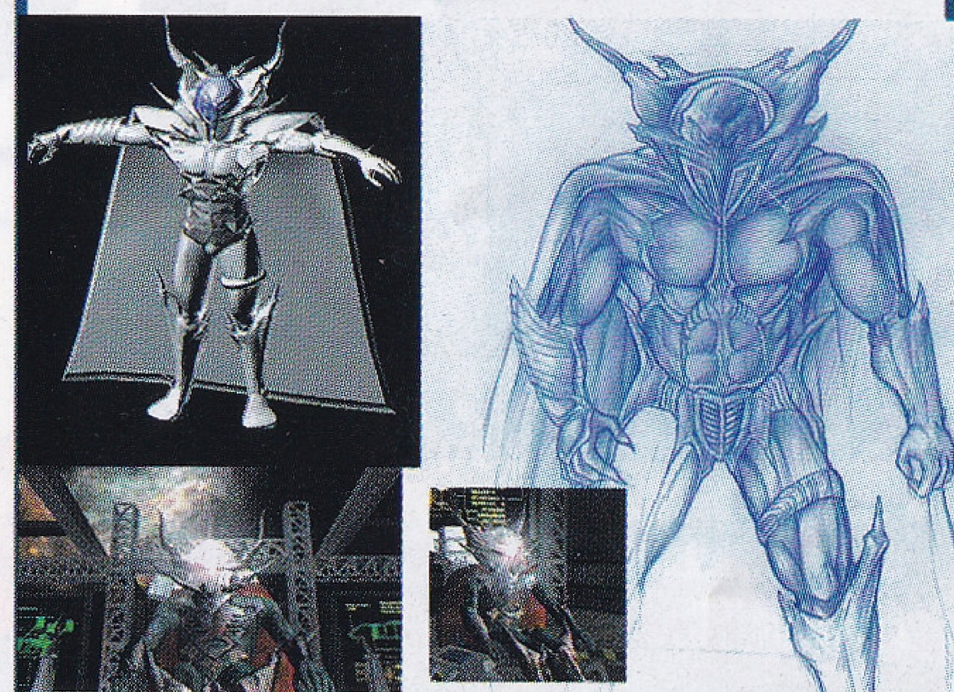


Da igranje preko Interneta postaje sve zanimljivije i prihvaćenije, pokazuje još jedna igra koju ćete moći igrati samo on-line. Extreme Warfare je 3D akcija u kojoj može sudjelovati najviše16 igrača na svakoj strani rabeći jedno od deset ponuđenih vozila (na zemlji i u zraku). Igra će se odvijati na 24 krajolika, a želite li se sami ogledati protiv nekog protivnika, moći ćete izabrati "Commando" mod i bez ičije pomoći krenuti u borbu.



Wizardry 8

Wizardry je, uz Zork, zacijelo jedna od igara s najdužom poviješću - njezin prvi primjerak nastao je još davne 1980. Sirtech naveliko radi na novom nastavku koji bi trebao u cijelosti promijeniti žanr RPG-a (tako oni kažu). Igra će rabiti hi-res 3D engine, a igrač će moći birati između turn based i real time načina igranja (čini se da je to u modi).





Info
Proizvođač: SIRTECH
Platforma: PC

Desetka za Quake 2
Total Entertainment Network (TEN) je svojim korisnicima odlučio ponuditi sveprisutni Quake 2 koji će isprva moći igrati najviše 16 igrača, a poslije čak 32. Ako vam već pri pomisli na deathmach u tridesetdvoje cure sline, pogledajte www.ten.net/games/quake2/welcome.html .

EA Sports uhvatio tigra
Tiger Woods, "čudo od djeteta", sklopio je s tvrtkom EA Sports četverogodišnji ugovor koji bi trebao uroditi dvjema novim interaktivnim golf simulacijama za PC i Playstation.

INFO PLUS

Posljednje vijesti: **Intel** je najavio Pentium 2 procesore za prijenosna računala koji će raditi na 233 i 266 MHz. **Da bi** "zaobišao" zakon koji zabranjuje izvoz enkripcijskog softvera iz S.A.D-a, PGP je tiskao source svog koda u obliku knjiga koje se mogu slobodno prodavati diljem svijeta. Kod je sa stranica knjige moguće skenirati i pretvoriti u iskoristivi softver.

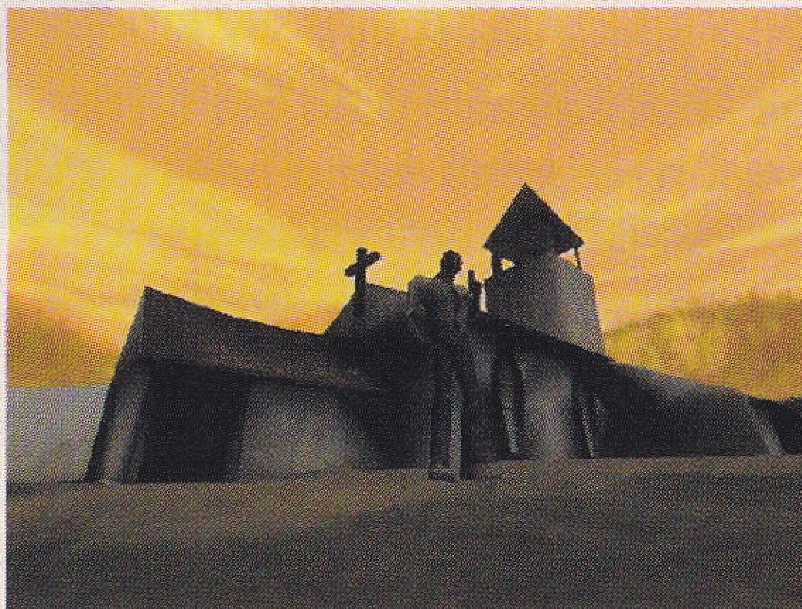
Team Apache

Mindscape radi na helikopterskoj simulaciji otkupljenoj od tvrtke Eidos Interactive. Igra bi trebala izaći na ljeto i imati dinamične misije, podršku za 3D ubrzivače, multiplayer i mogućnost komuniciranja s wingmanom.

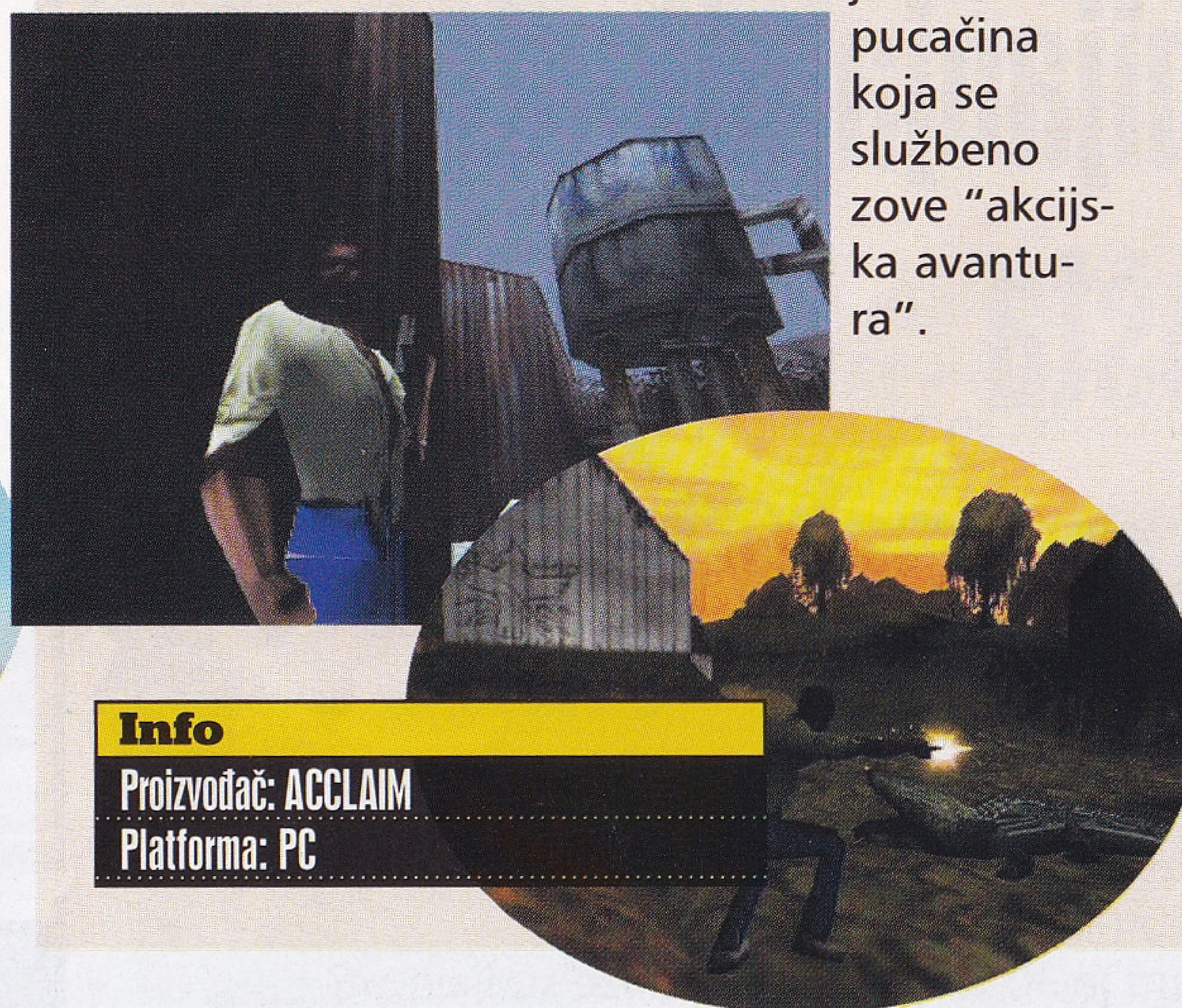


Info
Proizvođač: MINDSCAPE
Platforma: PC

Shadowman



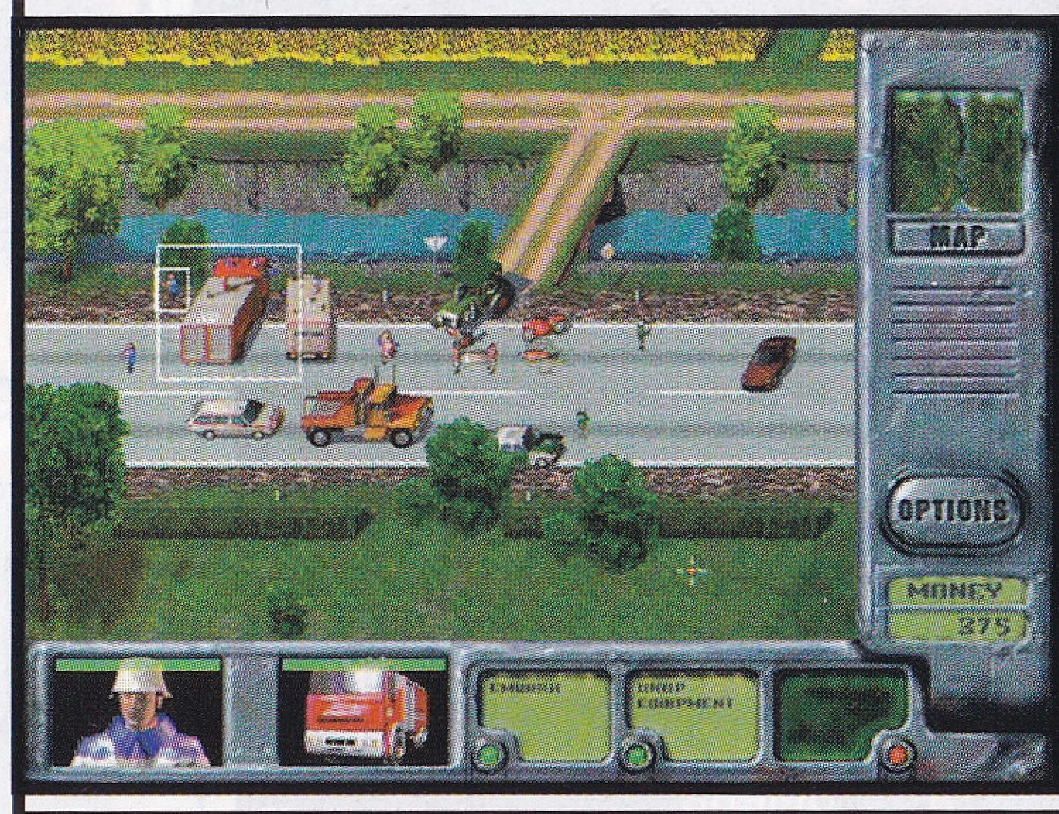
Ako vam nije dosta avanturističnog života, razmislite o novom Acclaimovom naslovu Shadowman koji bi trebao izaći ove jeseni. Igra u kojoj ćete se boriti protiv serijskih ubojica i drugih psihopata odvijat će se u trećem licu, a autori jamče nelinearne misije (koliko sam to već puta čuo). Izbor oružja će biti takav da bi se i Quake mogao posramiti, što me tjera da se zapitam nije li Shadowman samo još jedna kvejkolika pucačina koja se službeno zove "akcijska avantura".



Info
Proizvođač: ACCLAIM
Platforma: PC

Hitna služba za PC

Ako ste se ikada pitali kako bi to bilo spašavati ljude iz goruće zgrade ili juriti u hitnoj ulicama grada, Emergency: Fighters for Life je prava igra za vas. Igra će vam ponuditi tridesetak različitih vozila kroz 30 misija od kojih su neke uistinu zahtjevne (eksplozija u nuklearnoj elektrani), rezoluciju 800x600 i renderirane međuscene.



Woodstock na kotačima



Microsoft je za svibanj najavio igru Monster Truck Madness 2, koja će svim ljubiteljima lude zabave na kotačima biti melem za dušu. MTM2 će imati nova vozila, poboljšane staze i grafiku te blata kao i u prvom dijelu (sasvim dovoljno).



Wrath



Evo nam još jedne akcijske avanture, ovaj put u izdanju nepoznate kuće Future Primitive. U Wrathu ste u ulozi vrlo ljutog tipa koji traži ubojicu svoje djevojke koja je, usput rečeno, bila vraški dobra striptizeta.



Kroz igru ćete moći voziti dvadesetak različitih vozila, a ako vam se prohtije, ići i pješice. Igra će se odvijati na različitim mjestima, od napuštenog rudnika zlata do casina u Las Vegasu. Wrath će raditi na strojevima sa Win 95/NT4 i OpenGL, a posebno će biti optimiziran za 3Dfx Voodoo chipset.

Info
Proizvođač: FUTURE PRIMITIVE
Platforma: PC

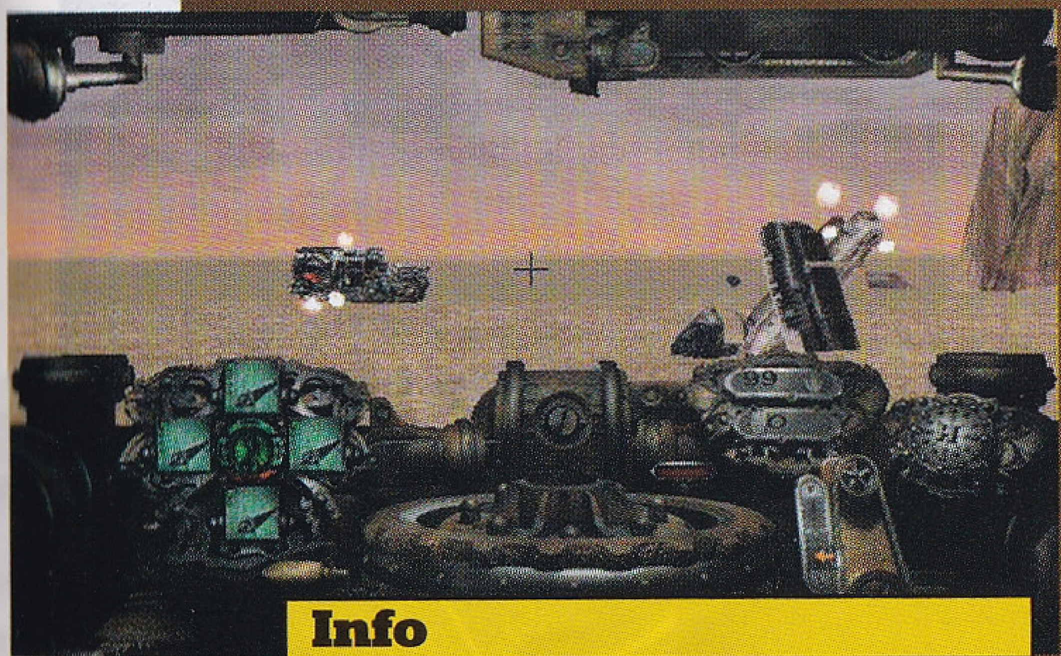
INFO PLUS

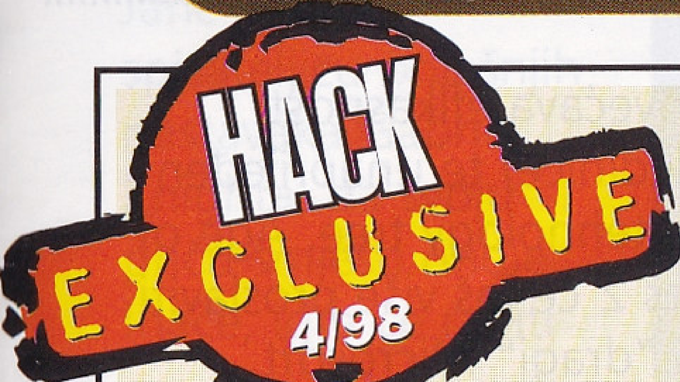
Cenzuriranje kutija?
Neke trgovine koje se bave prodajom računalnih igri ne žele na svojim policama novu Tribal Dreamsovu igru Of Light and Darkness: The Prophecy. Razlog ovoj odluci je "provokativna" slika na kutiji igre priznatog umjetnika Gil Bruvela.

Još jedna Internet igraonica
Accolade je najavio svoj novi on-line servis pod nazivom NetAccolade koji će moći besplatno rabiti svi koji žele u multiplayeru odigrati neku njihovu igru. Prvi naslov koji će podržavati NetAccolade biti će Deadlock 2, a planira se i podrška za Hardball 6, Redline i Star Control 4.

Nomads of Klanth

Nomads of Klanth je još jedna on-line igra koncepcijski vrlo slična igrama Tanarus i Terra: Battle for the Outland. U NOK-u se vodi borba između četiriju rasa koje žele osvojiti planet bogat nekakvim magičnim mineralima. Borba se odvija u golemim vozilima, battlewagonsima, koja se mogu nadograđivati različitem oružjem i opremom. NOK će pokretati već provjereni MM3D grafički engine iz igre Fighter Ace (Microsoft) a imat će i podršku za force feedback joystick i 3Dfx.





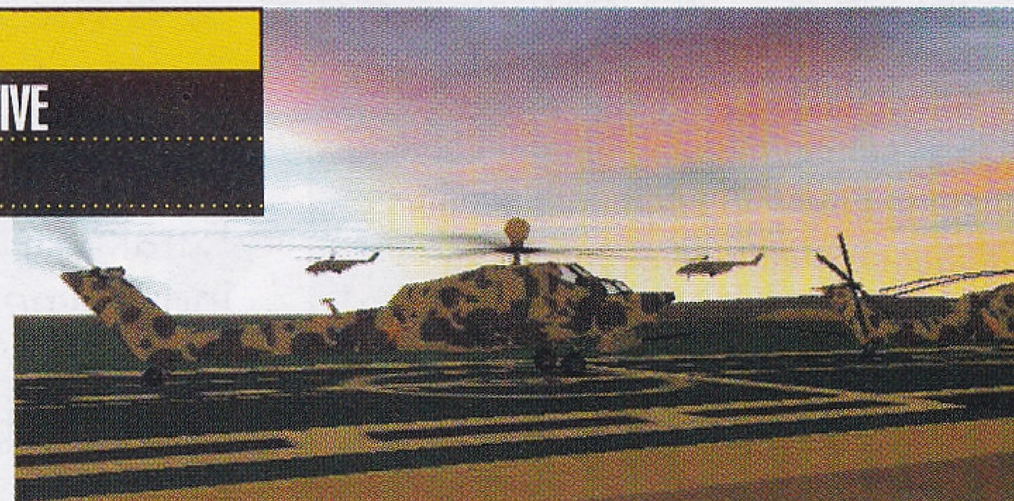
Info
Proizvođač: VR-1
Platforma: PC

Apache Havoc

Apache Havoc je simulacija dvaju low-level borbenih helikoptera, ruskog MiL-28N Havoc-B i američkog AH-64D Apachea. Igra će izaći u listopadu, rabiti novi 3D engine, odvijati se u četiri borbene zone i imati mnoštvo misija. Empire Interactive je za 1999. najavio još jednu simulaciju borbenih helikoptera pod nazivom Comanche Hokem.



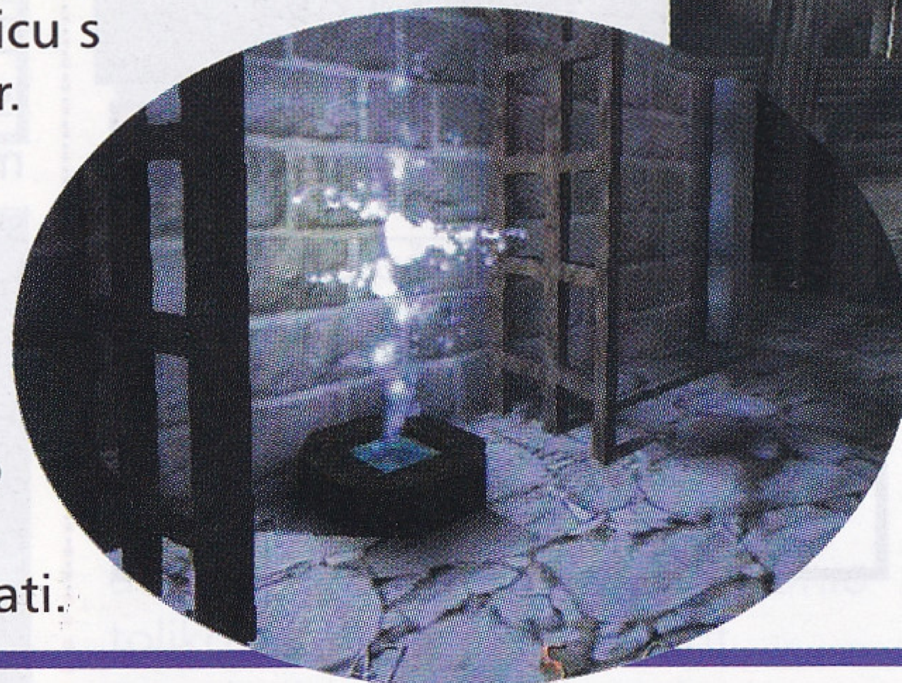
Info
Proizvođač: EMPIRE INTERACTIVE
Platforma: PC



Sorcery

Starbreeze Studios radi na novom projektu čiji je radni naziv Sorcery. Riječ je o novom RPG-u u prvom licu s podrškom za multiplayer. Dečki iz Starbreeza su škrtarili s informacijama pa smo se, uz mnogo truda i malo grubosti, uspjeli dokopati tek nekoliko slika, ali se i po njima vidi da ćemo o ovoj igri još mnogo pričati.





Info
Proizvođač: STARBREEZE STUDIOS
Platforma: PC

HACK EXCLUSIVE 4/98

Masters Of Teras Kasi

Čovjek bi pomislio da je nemoguće, ali eto - pred nama je prva Star Wars igra koja nema nikakve veze ni s filmom ni s Jedi vitezovima pa čak ni s X-Wing lovcima. Njeni su korijeni bliže Zemlji i trebalo bi ih tražiti u okružju Tekkena ili kakve slične 3D borilačke igre kojih je u posljednje vrijeme, ponajprije zaslugom 3Dfx kartica, moguće zaigrati u vrlo kvalitetnim izdanjima i na PC platformama. Ova igra već postoji u svojoj PSX inačici, ali uskoro će i tvrdokorni pisiaši moći pretući antipatičnog plačljivca znanom pod imenom Luke Skywalker koji se igrom slučaja našao na pravom mjestu i oteo djelić slave pravih heroja kakvi su Darth Vadera ili Bob Fett. U nadolazećem naslovu, misteriozna Arden Lyn predvodi skupinu imperijinih najozloglašenijih ubojica u pokušaju eliminiranja vođa pobunjeničke alijanse. Borbe će se odvijati na autentičnim Star Wars lokacijama, u pravim 3D arenama s nebrojenim mogućnostima i kombinacijama udaraca. Borit ćete se tako na devet (plus par tajnih) poznatih lokacija poput Endora, Hotha ili Cloud Cityja, a bit će i novih atraktivnih lokacija poput nastambi pješčanih ljudi, Tuskena. Sve će to skupa, naravno, biti popraćeno autentičnom glazbom i zvučnim efektima legendarne trilogije. Svaki će lik imati svoje specijalne pokrete i oružja koja uključuju sve moguće Boba Fettove trikove i Lukeov lightsaber kojeg ćete, baš kao u filmu, moći baciti u protivnika za priličnu količinu damagea. Neki će likovi imati i određene force pokrete kojima će bez po muke moći satrti neprijatelja. Bit će podržani svi standardni načini igranja za jednog ili dva igrača na koje ste navikli u ovakvim igrama ali svi načini povezivanja igrača nisu još definirani. Masters of Teras Kasi (inače drevna borilačka vještina) rabit će sve prednosti aktualnih 3D ubrzivačkih kartica, a pretpostavljamo da će biti posebno optimizirana za novi Voodoo 2 čip koji se polako počeo pojavljivati u trgovinama. Kako će to sve skupa izgledati, malo se može naslutiti iz popratnih slika. Sve u svemu, Star Wars svijet postaje je bogatijim za još jedan vrhunski proizvod kojim tata Lucas pokušava namaći još novca prijeko potrebnog za financiranje nove trilogije. Pomozimo mu!

Dario Rakovac







Han Solo i Boba Fett licem u lice na Bespinu. Tko će koga u karbonit ovaj put...

Masters Of Teras Kasi	
Proizvođač	VIRGIN INTERACTIVE
Izdavač	VIRGIN INTERACTIVE
Žanr	3D borilačka igra
Izlazi	treći kvartal '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac



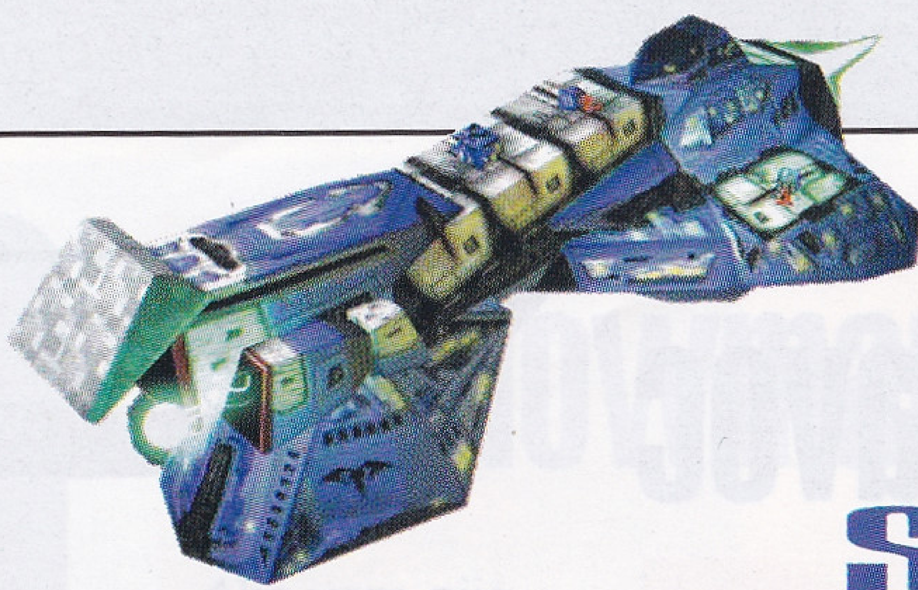


INFO PLUS

Windowsi stižu u kina
Kina diljem S.A.D- a i Kanade uskoro će prikazivati novu vrstu horor filma pod nazivom Windows 98. Microsoft je odlučio svojim korisnicima na velikom platnu predstaviti novitete novih Windowsi i dodatno se, na pomalo neobičan način, reklamirati. Zacijelo će najveća atrakcija ove predstave biti besplatan sok i kokice, a najzanimljivije će biti onima u posljednjem redu.

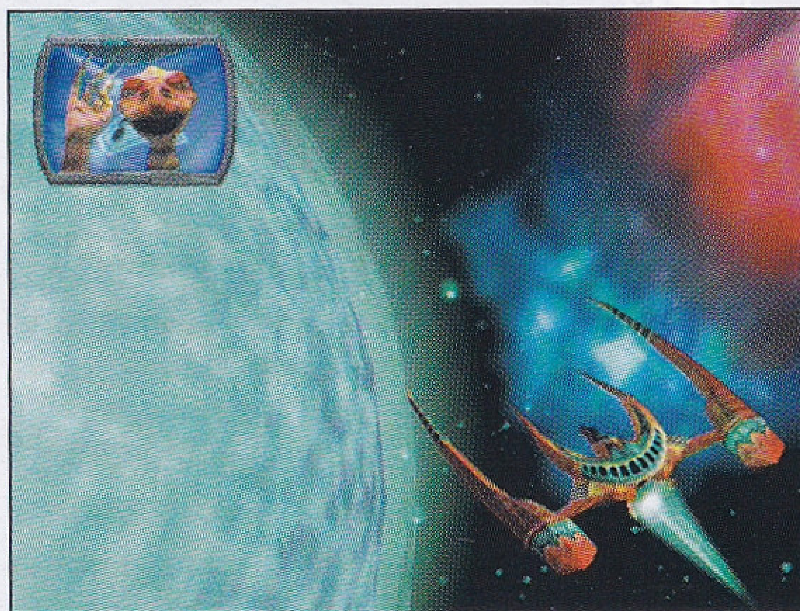
3 Com pretekao Rockwell
Nakon što je International Telecomunications Union donio novi standard za 56 kbps modeme nazvan v.90, 3 Com je prvi na tržištu ponudio modeme koji će dotični standard i podržavati, čime je završena velika borba između 3 Coma i Rockwella i njihovih međusobno nekompatibilnih standarda X2 i K56flex





StarCon: Cataclysm

Star Control 4 mijenja ime



U prošlom broju Hackera donijeli smo vam par šturih informacija o Accoladeovoj igri Star Control 4. Iako je datum izlaska još daleko, dočepali smo se još nekih informacija i slika. Ime je igri promijenjeno u StarCon: Cataclysm, no ne znamo što su programeri time željeli postići. Svi ste prijašnje nastavke Star Controla vjerojatno voljeli zbog ispreplitanja žanrova (prikupljane minerala, pregovori, okršaji u svemiru), ali kako stvari stoje, toga više neće biti - igra se u cijelosti okreće akciji. Tu će još uvijek biti susretanja najrazličitijih alienskih vrsta, detaljne priče i povijesti prepuna događaja, ali najnaglašeniji će biti akcijski elementi. Jada i tuge nikad dosta: budete li igrali StarCon, *morat* ćete imati 3D karticu. Svi ovi totalno pogrešni potezi Accoladea, otjerat će i onaj mali broj fanatika koji su ostali vjerni ovoj igri čak i nakon ne baš uspješnog Star Controla 3.

StarCon: Cataclysm	
Proizvođač	Electronic Arts
Izdavač	Accolade
Žanr	akcija
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac

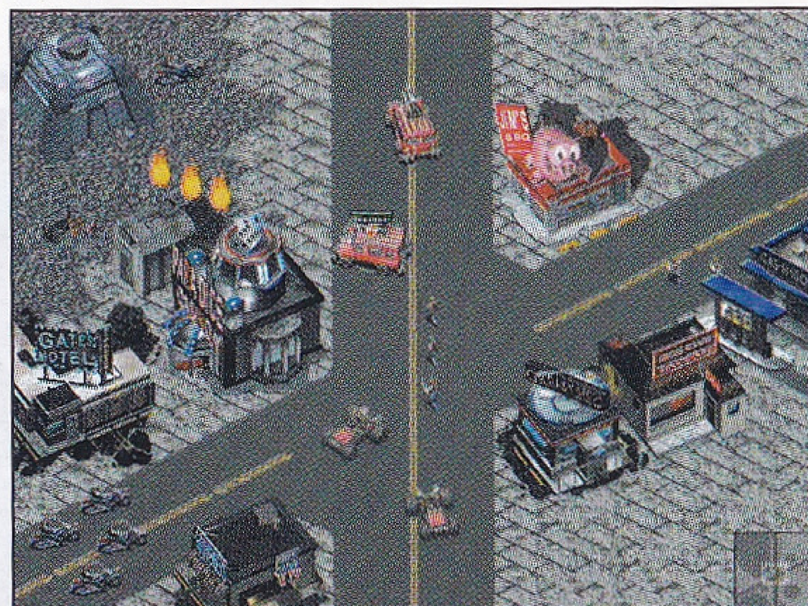


Tribal Rage

Ludnica na motorima



Godina je 2030. Godine rata, gladi i boleščina natjerale su stanovnike Zemlje da okupljeni u plemena kruže pustošima, boreći se jedni protiv drugih, da bi se domogli vrijednih zaliha hrane, vode i ostalog. Hm, je li netko spomenuo Mad Maxa? Uglavnom, na strani jednog od šest plemena (Bikers, Cyborgs, Enforcers, Amazons, Death Cultists i Trailer Trash) različitih "ideologija" nastojite na već klasičan način za sve RTS-ove prijeći određeni broj misija i zadobiti vlast nad ostalim plemenima. Karakterističan RTS klon ne baš inovativne ideje ne odlikuje se nikakvim posebnim efektima a ni grafikom pa će vas, možda, jedino humorom uspjeti zadržati nakratko uz monitore.



Tribal Rage	
Proizvođač	TalonSoft
Izdavač	-
Žanr	RTS
Izlazi	proljeće '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac

Age of The Empires 2

Godine prolaze

Koliko god Microsoft zaslužuje ili ne slavu svojim Windowsima, mora mu se priznati izvanredna uspješnost na tlu RTS igara, a tu ponajprije mislim na Age of The Empires. Igra je odlično napravljena, sa zanimljivom povijesnom pozadinom i vrlo dobrom grafikom. Potomak dotične igre, Age of The Empires 2, nastojat će biti bolji, a priču nastaviti ondje gdje ju je AoE završio. Najveći je napredak ostvaren na polju grafike - pretrpana je detaljima i omogućuje vam igranje u iznimno visokim rezolucijama. Najveći graška AoE-a bila je veličina građevina, totalno neproporcionalno dizajniranih (vaši su ljudi mogli zgaziti svaku manju zgradu), ali je to sada ispravljeno.



Pošto su sada građevine veće čak do tri puta, teren na kojem igrate je vrlo realan a to povećanje zahtijevalo je i proširenje mape na kojoj se igra odvija. Povijesna pozadina AoE-a sezala je u 450. g. a Age of The Empires 2 nastavlja povijesnu priču od 450. do 1450., izmjenjujući zanimljiva povijesna razdoblja. Kroz nekoliko desetaka misija vodite jednu od trinaest nacija (mongolsku, japansku, vikinge) a svaka će, osim standardnih jedinica, imati i poneku specifičnu (kod Japanaca to će biti samuraji). Osim već navedenih novosti, tu je i mogućnost uporabe formacija (čime se povećava efikasnost određene jedinice) te unaprijeđen i obogaćen tehnology tree. Age of The Empires 2 će još više proslaviti svima nam "dragi" Microsoft.



Age of The Empires 2	
Proizvođač	Microsoft
Izdavač	Ensemble
Žanr	RTS
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac

INFO PLUS

Tko kaže da se zločin isplati?
Timothy Lloyd, bivši programer u tvrtki koja proizvodi opremu za NASA-u i američku mornaricu, optužen je da je namjerno obrisao sav softver što ga je dotična tvrtka rabila u svom poslovanju, čime je nanio štetu od 10-ak milijuna dolara i, ako ga sud proglasi krivim, čeka ga kazna najviše od 15 godina zatvora i 20 miliona dolara!!!

Još malo otpuštanja
Hewllet-Packard je objavio da će otpustiti čak 1000 od 3000 zaposlenih iz svoje tvornici ink jet printera u Vancouveru, čime će uštedjeti 100 milijuna dolara na godinu. Nije poznato planiraju li se nova otpuštanja i u ostalim tvornicama ink jet printera.

Sierra - punom parom naprijed



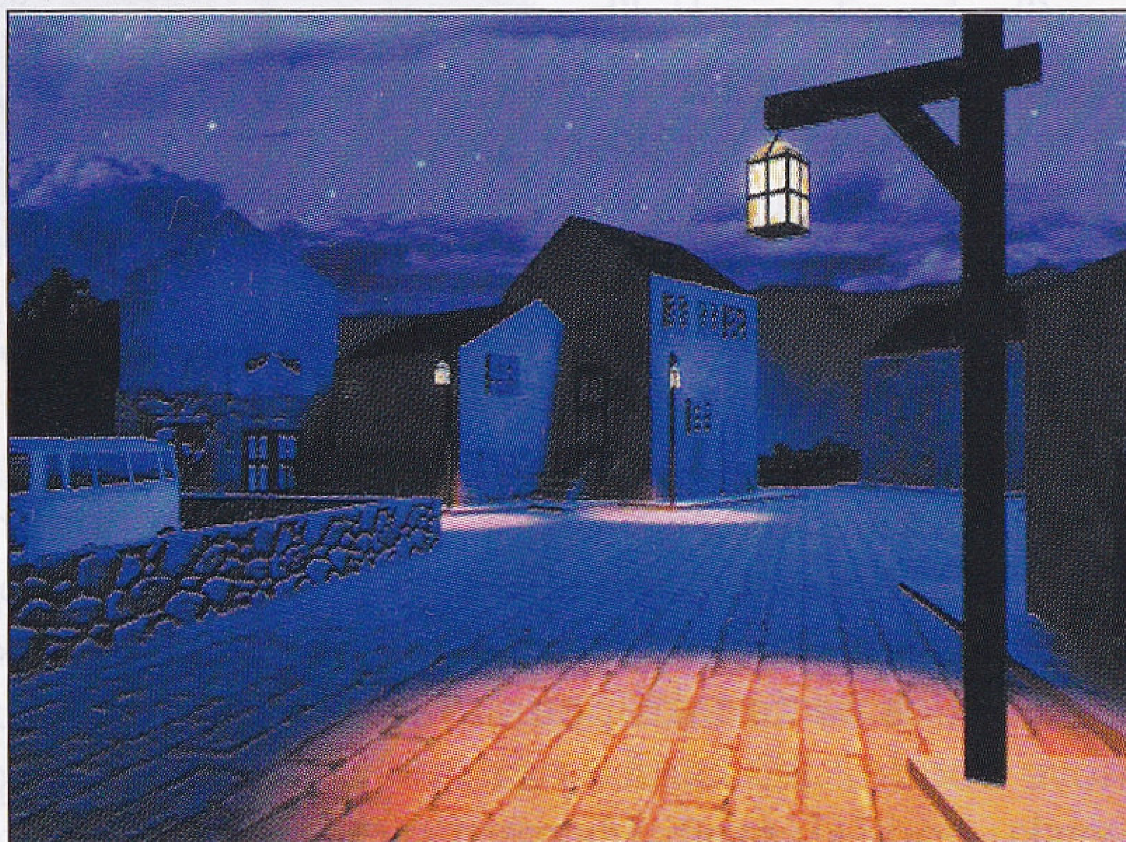
Sve smo vam navedene igre najavili još prošle godine u Hackeru, sada vas samo želimo izvijestiti o njihovom razvoju i novostima koje, vjerujemo, niste čuli i pokazati vam neke slika iz kasnijih faza razvoja.

Gabriel Knight 3: Blood of The Sacred, Blood of The Damned



Priča ove igra vam je vjerojatno već poznata. Stalno se izmjenjujući u ulogama Gabriela i njegove pomoćnice Grace, istražujete nestanak sina jednog lokalnog plemića. Sva zavrzlama oko mističnog nestanka odvija se u malom selu Rennes-le-Chateau na jugu Francuske. To selo postoji, a možda je nekima od vas poznata i "istinita" priča o svećeniku koji se 1891., šećući tim krajem, misteriozno obogatio i nekoliko godina poslije isto tako misteriozno umro. Upravo su taj događaj i još neke okolnosti potaknule Jane Jense, spisateljicu prijašnjih nastavaka Gabriel Knighta, da svoju priču smjesti ondje. Inače, igra će rabiti 3D polygon engine, G-engine, koji je vrlo bogat detaljima i unosi novu dimenziju u žanr avantura. Razvoj igre zasad teče bez problema pa igru možete očekivati tijekom ljeta na policama.

Gabriel Knight 3	
Proizvođač	Sierra
Izdavač	Sierra
Žanr	avantura
Izlazi	ljeto '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac







King's Quest: Mask of Eternity



Uskoro nas očekuje već osmi nasljednik popularne King's Quest sage započete "davne" 1989. Otada se mnogo toga promijenilo, ali je igra zadržala atmosferu i duh koji ju je sve te godine i činio toliko zanimljivom. Mask of Eternity je velika prekretnica u King's Quest serijalu. Po prvi se put pojavljuju dvije važne stvari, 3D engine koji omogućuje povećanu interaktivnost koja se nikako nije mogla ostvariti u virtualnom 2D svijetu te akcijske elemente koji igru čine zanimljivijom a nije ih bilo u prijašnjim nastavcima. U jednom od prijašnjih Hackera bilo je najavljeno da će cijela igra stati na jedan CD, no čini se da su programeri prenaglili s tom izjavom jer, kako stvari stoje, igra bi trebala zauzimati mnogo više mjesta, osim ako se kodni način zapisivanja 3D enginea ubrzo znatno ne promjeni. Izlazak na tržište najavljen je za jesen, no moja je procjena da se igra, iz više razloga, neće pojaviti prije Božića, no nikad se ne zna.



King's Quest 8	
Proizvođač	Sierra
Izdavač	Sierra
Žanr	avantura
Izlazi	jesen/zima '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac

INFO PLUS

John Carmack radi na Quakeu 3

Napravivši Quake 2, momci iz id Softwarea planirali su najrazličitije expansion packove za dotičnu igru, ali ako je vjerovati Johnu Carmacku, čini se da već rade na potpuno novoj igri koja će jednog lijepog dana biti Quake 3. Igra će rabiti potpuno novi grafički engine koji će biti u cijelosti hardverski ubrzavan (nema više softverskog renderiranja), čime će znatno ograničiti krug mogućih korisnika, ali uvelike dobiti na kvaliteti.

Hasbro oživljava prošlost

Hasbro Interactive je kupio prava na izdavanje i dorađivanje više od 75 igara koje su dosad bile u vlasništvu već davno pokopanog Atarija. Hasbro želi osvježiti igre kao što su Centipede, Missile Command, Pong, Breakout, i Tempest te ih pomoću nove tehnologije vratiti u život, što će mnogi znati cijeniti.

Half-Life

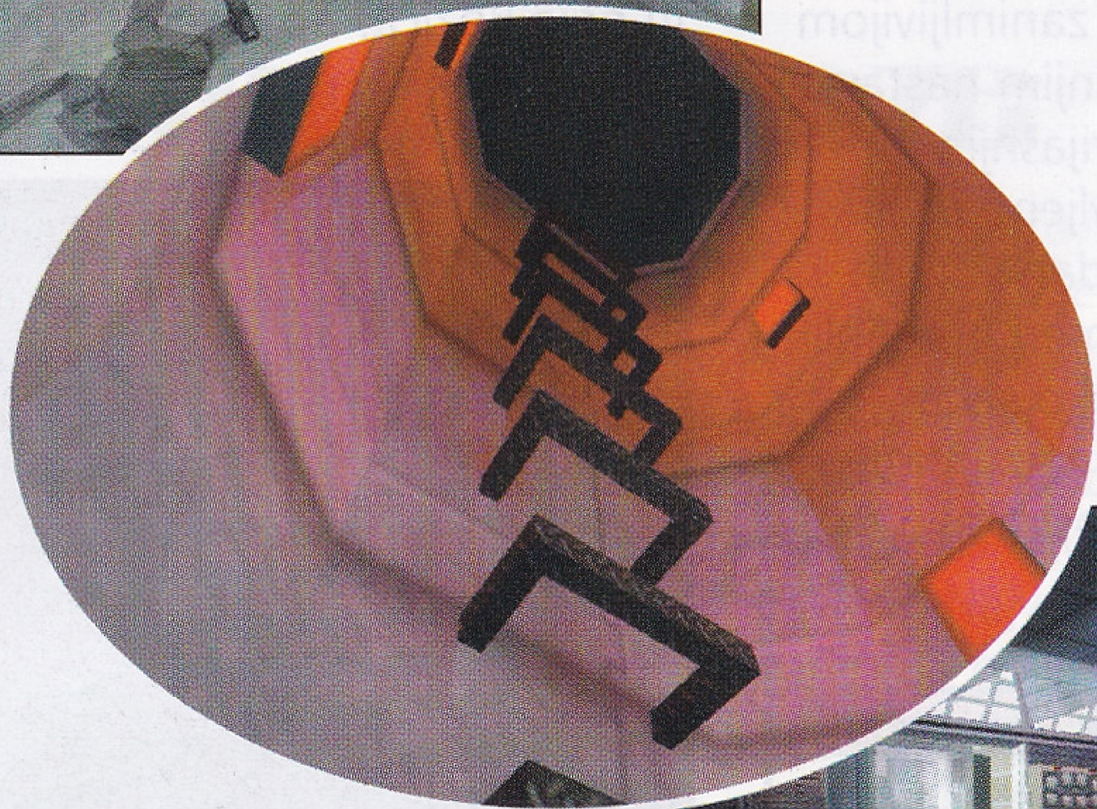


Kao i većina igara, Half-Life je imao "malih" problema s datumom izlaska. Ispva se govorilo da će igra izaći krajem prošle godine, potom je sve odgođeno za siječanj/veljaču ove godine, ali ni to programerima iz Valvea nije bilo dosta pa su igru "definitivno" najavili za travanj (samo da ne krenu stopama Daikatane). Dok smo mi razmišljali o izlasku igre, programeri su mozgali kako je učiniti boljom da bi preživjela oštar napad konkurencije (pročitajte najavu za Unreal). Protivnički AI je, navodno, doveden do savršenstva, tako da čudovišta neće više stajati na mjestu kao ukopana dok ih punite olovom. Napravljena su i neka poboljšanja u licenciranom Quake engineu, a ona se posebno odnose na grafiku. Nadajmo se da će Half-Life uskoro zaživjeti u društvu već legendarnih 3D pucačina.



Half Life	
Proizvođač	Sierra
Izdavač	Sierra
Žanr	3D pucačina
Izlazi	travanj '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac







Riot: Mobile Armor

Zar još jedna 3D pucačina?

Više ne možemo reći da je tržište igara samo pretrpano 3D igrama, jer se golem dio tog tržišta u potpunosti okrenuo toj vrsti igara. Što to znači? Ponajprije, promjene, i to ne baš male jer bez neke od poznatijih 3D kartica ne možete više opstati u svijetu "pravih igrača", no bit će i pozitivnih pomaka - izvrsna 3D grafika je prepuna brzih očaravajućih lightning efekata. Monolith je u suradnji s Microsftom odlučio stvoriti kvalitetnu 3D pucačinu i nazvati je Riot: Mobile Armor. Igra će se, za razliku od mnogih drugih, temeljiti na vlastitom DirectEngineu koji su razvili ljudi iz Monolitha (rabe ga i u izradi Blooda 2). DirectEngine rabi sva najnovija softverska i tehnološka dostignuća pa će tako podržavati nove Voodo2 3D kartice i za softversku podršku rabiti Microsoftov DirectX 6.0 koji je u završnoj fazi. Osim u 3D podržanom modu igranja, Riot će se moći pokrenuti i samo pomoću softverske podrške mada je programeri iz Monolitha baš ne preporučuju (pa zašto su onda to ubacili!?). Priča nije baš najzanimljivija: na planetu Cronus prepunom minerala dvije se frakcije bore za prevlast i tu negdje ulijećete vi. Iako naizgled otrcana ideja za igru, Riot: Mobile Armor ima i svoju dobru stranu. Vi ste u ulozi Sanjuro Takeshia i nećete se morati goloruki boriti protiv hrpe poludjelih neprijatelja, nego ćete moći kontrolirati jednog od četiriju Mobile Combat Armora posebnih karakteristika i oružja. MCA je zapravo neka vrst golemog robota poput onih iz MechWarriora ili Earthsiega. Dok budete u jednom od takvih power-armora, svoj ćete lik pratiti iz perspektive treće osobe, čima vam se omogućuje bolja kontrola. Još jedna 3D pucačina na tržištu mnogima neće značiti ništa, no bit će i onih kojima će prirasti srcu.



Riot: Mobile Armor	
Proizvođač	Microsoft
Izdavač	Monolith
Žanr	3D pucačina
Izlazi	proljeće/ljeto '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac



INFO PLUS

Microsoft među najvećima

Bill Gates može biti ponosan - Microsoft, tvrtka koja postoji dvadesetak godina, prešao je magičnu crtu od 200 milijardi dolara, koliko bi trebalo dati za sve njegove postojeće dionice, čime se našao u društvu s tvrtkom General Electric, čiji korijeni sežu još u 1878. i doba Thomasa Edisona, a uskoro bi se ovom dvojcu mogao pridružiti Intel (151 milijarda) i Coca Cola (169 milijardi).

Microsoft prelazi na NITRO

NITRO je kratica za novi program koji će Microsoft rabiti da bi posjetiteljima svojih web stranica ponudio on-line kupnju softvera po nešto nižim cijenama. NITRO će biti pokrenut u kolovozu, a moći ćete ga prepoznati po "buy now" natpisima kojih će biti svugdje gdje bi mogle biti i potencijalne Microsoftove žrtve.

Electronic arts - posla preko glave

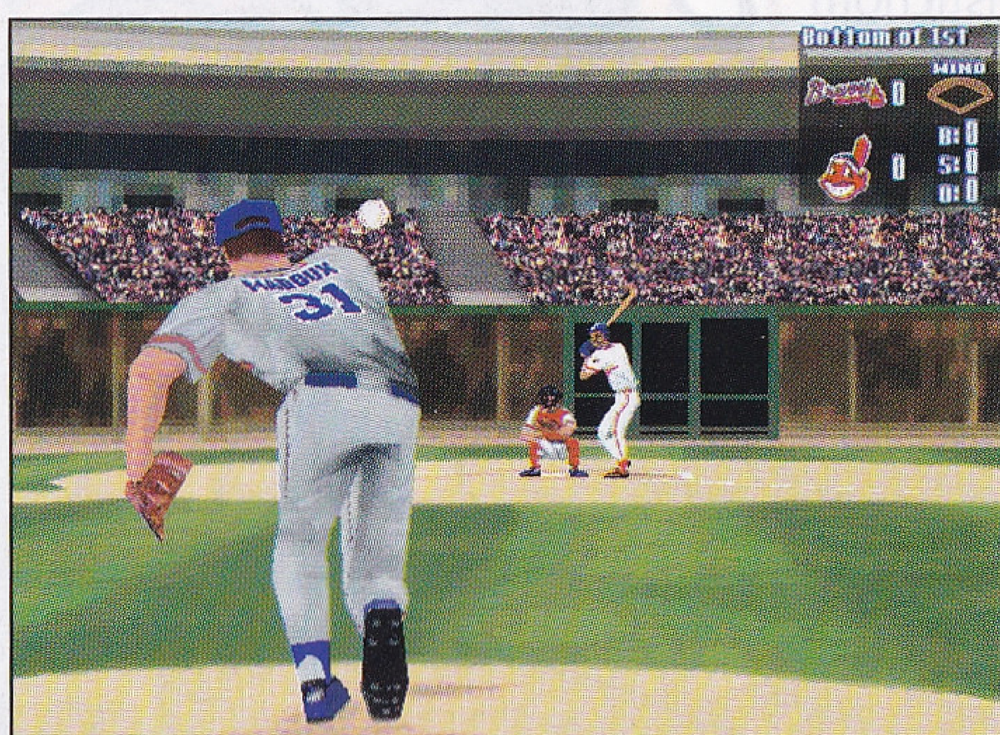
Nisu samo Sierra i Team 17 prezaposleni radom na novim igrama. Electronic Arts, najveći europski proizvođač i izdavač igara, obećava nam zamamno bogatu 1998., prepunu iznenađenja i igračkih poslastica.

Hardball 6
Take me out to the ball game



Začudo, posljednjih su godina sportske bejzbol igre uzele maha i sve ih je više na našim konzoloma. Dok čitate ovaj tekst, Electronic Arts je vjerojatno već izdao svoj novi projekt - kvalitetnu bejzbol igru Triple Play 99., a tijekom uzavrelog ljeta izbacit će još jedan naslov, ovaj puta u produkciji Accoladea - Hardball 6 (to je već šesti nastavak iako zvuči nevjerojatno jer ni film Batman nije imao *toliko* nastavaka). Kako bi se što bolje prodao, Accolade se dobro raspitao kod svojih obožavatelja što bi voljeli vidjeti u nastavku. Svi su se, čini se, složili u jednome: nastavak mora imati 3D engine. No neće to biti običan engine, poput ostalih. Imat će neograničen broj kuteva kamere i rabiti dobro uhodane mehanike igre prijašnjih nastavaka.

Zanimljivo je da su svi vaši igrači motion captureom prebačeni na računalo, a tek onda u velik broj poligona. Utakmice ćete igrati na nekom od realno prenešenih bejzbol stadiona iz stvarnoga svijeta (što iz prošlosti, što iz sadašnjosti). Što još dodati? Accolade je kao i u prijašnjim nastavcima unio statistike svakog igrača, realno napravljen bejzbol seasona i još mnogo sitnica značajnih svim ljubiteljima bejzbola.

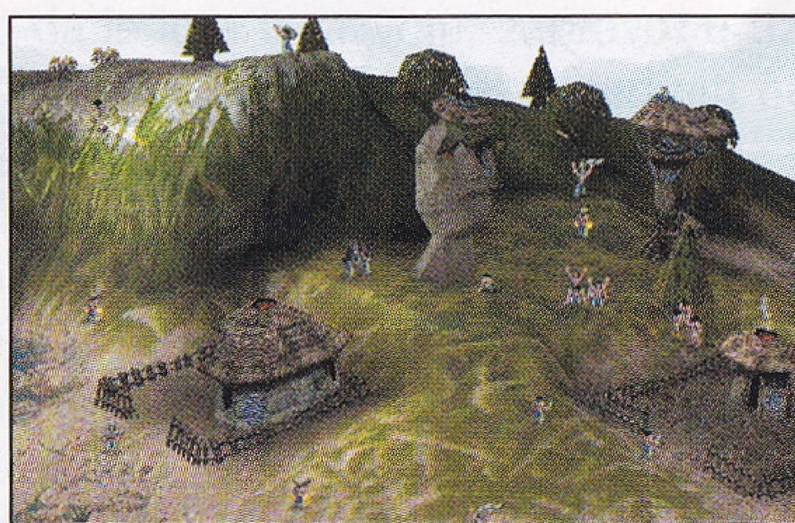


Hardball 6	
Proizvođač	Accolade
Izdavač	Electronic Arts
Žanr	sport
Izlazi	proljeće/ljeto '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac

Electronic Arts u tajnosti priprema još neke projekte o kojima ćete čitati u nekom od naših sljedećih brojeva, a dotad pregledajte novopristigle slike iz dviju već najavljivanih igri.

Populous 3 The Third Coming

Nastavak serijala izvrsnih strategija u kojima ste igrali u ulozi svemoćnog Boga je, nažalost, odgođen (kao da to nismo očekivali), pa će se igra pojaviti tek tijekom rujna. Hoće li vas barem malo utješiti pogled na ove izvrsne slike?



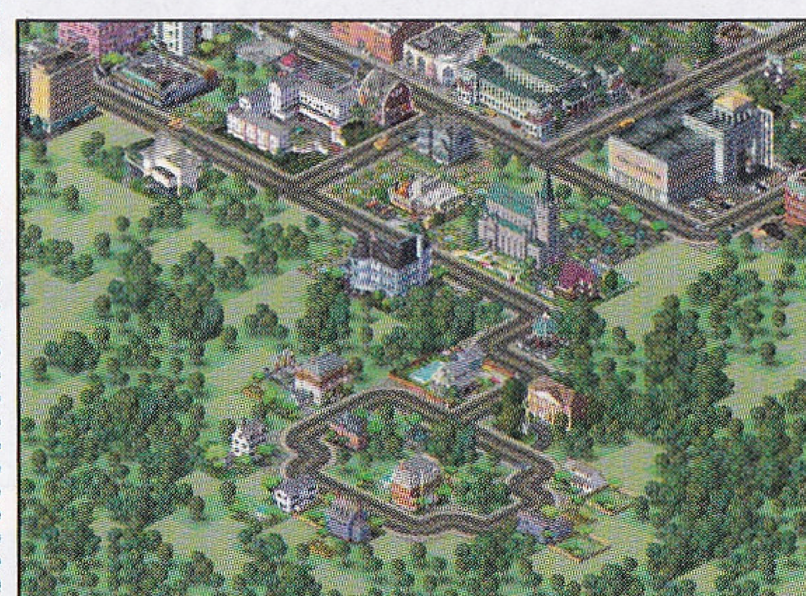


Populous 3	
Proizvođač	Bullfrog
Izdavač	Electronic Arts
Žanr	strategija
Izlazi	rujan '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac

Sim City 3000

Saznali ste u prošlom broju da je igra doživjela neke drastične preinake i to u grafičkom engineu: tijekom programiranja odustalo se od 3D-a i preusmjerilo se na dovoljno funkcionalni 2D. Ovu igru razvija Maxis, koji je bio uspješan i prijašnjim nastavcima.





Sim City 3000	
Proizvođač	Bullfrog
Izdavač	Electronic Arts
Žanr	strategija
Izlazi	zima '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac

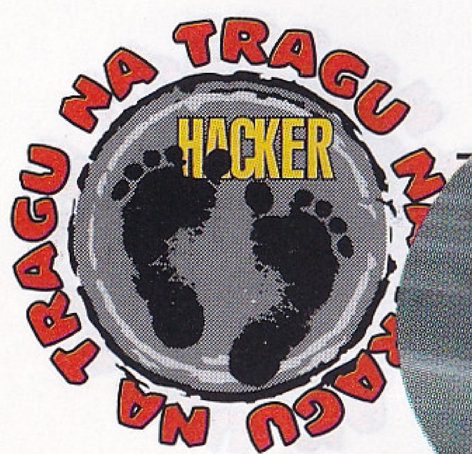
Glasine svuda oko nas

Ako je vjerovati glasinama i nekim neslužbenim izvorima, Bullfrog (vrlo uspješan odjel Electronic Artsa) već duže vrijeme radi dva projekta - nastavak Dungeon Keepera koji, vjerujem, željno očekujete i još jednu zanimljivu igru -Theme Park 2. Obje bi svjetlo dana trebale ugledati najranije krajem ove godine. I Origin, tvorac Ultima serijala i online RPG-a *Ultima Online,* navodno, već radi ili upravo počinje raditi nastavak te uspješne online igre (koja je postigla velik financijski uspjeh, ali nije ispunila očekivanja zbog nemara nekih ljudi koji su radili na njoj, a tih je nekoliko nedostataka moglo biti uklonjeno da je igra malo odgođena).

INFO PLUS

Ruska vojska otkrila Internet
Nakon godina razmišljanja i uvjeravanja, ruska se vojska konačno odlučila napraviti svoje Internet stranice i ponuditi javnosti neke opće informacije o sebi. Jedan od najvećih problema pri realizaciji ove ideje bio je nedostatak novca potreban za najnužniju hardversku opremu.

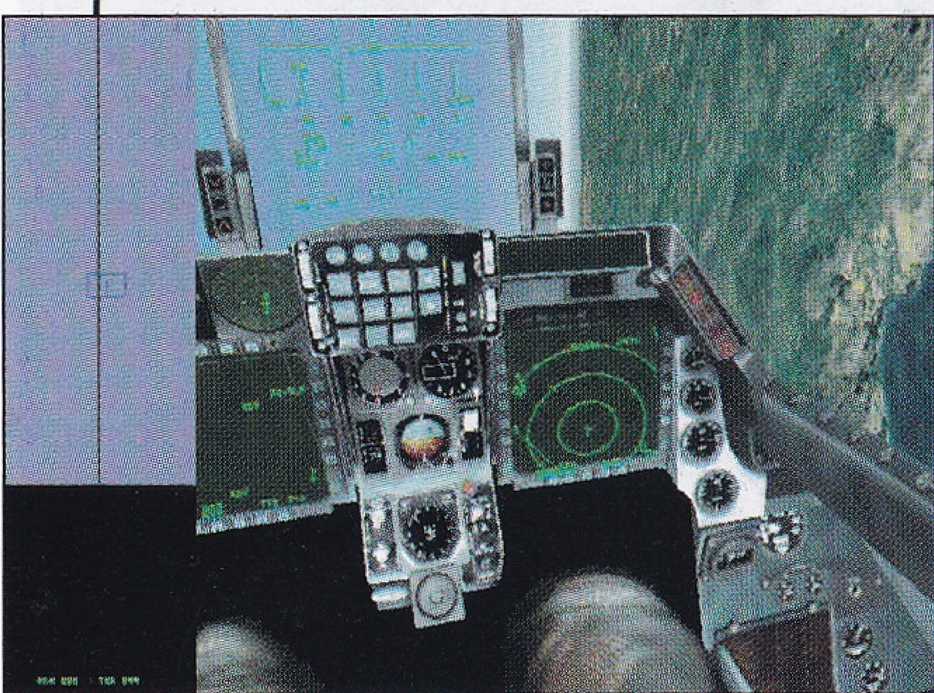
Probijen 56-bitni DES kod
Tvrtka RSA Data Security koja proizvodi softver za enkripciju podataka potvrdila je da je njihov 56-bitni DES kod za enkripciju probijen. Za probijanje koje je trajalo četrdeset dana rabljena su računala spojena preko Interneta. Ovime RSA želi pokazati da 56-bitni kod nije dovoljno siguran te da bi američki zakon koji proizvođačima softvera zabranjuje izvoz boljih enkripcijskih alata trebalo ukinuti ili promijeniti.

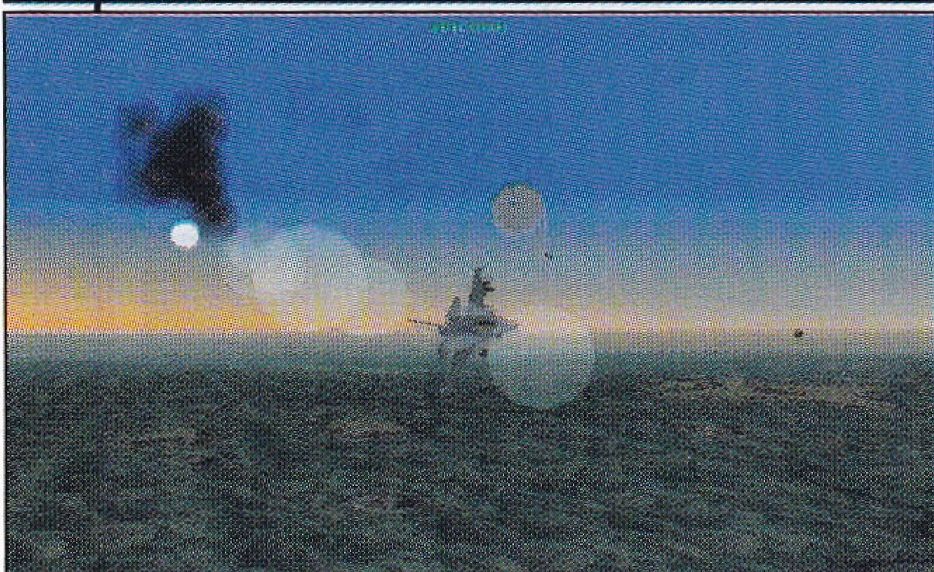




Falcon 4.0

Microprose se svojim raznolikim igrama koje su osvojile pregršt nagrada (sjetite se samo Civilizationa, UFO-a) našao među proizvođačkom kremom. Svoju je karijeru započeo legendarnim i mnogobrojnim zrakoplovnim simulacijama, a Falconom 4.0 je samo potvrdio da je potpuno zasluženo uvršten među najuspješnije izdavačke kuće računalnih igara. Igra ima prekrasnu grafiku i efekte te velik stupanj detaljnosti, što i jesu najvažnije značajke svake bolje zrakoplovne simulacije. Naravno, tu je i pregršt misija, dobar izbor zrakoplova na kojima ćete letjeti, multiplayer opcija s više modova igranja (dogfight, cooperative), i "nužna" podrška za force feedback igraće palice. Igra nas, svakako, ne bi smjela razočarati.





Falcon 4.0	
Proizvođač	Microprose
Izdavač	Microprose
Žanr	simulacija
Izlazi	proljeće '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ N64 ☐ Katana ☐ Mac

Team 17 nikad ne spava

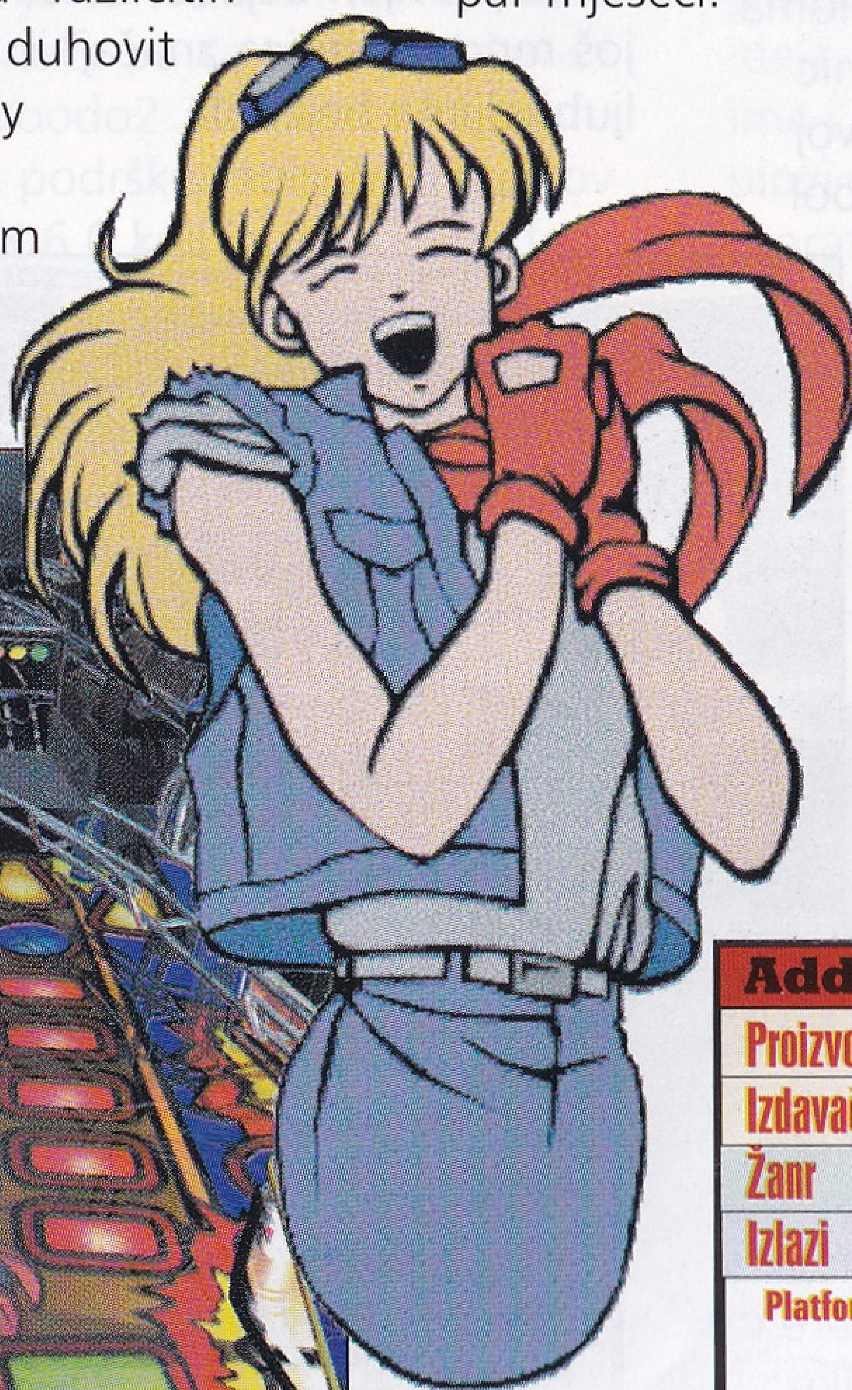
Svi ste čuli za izvrsnu igru Worms, to kontraverzno remek-djelo majstorskih ruku tvrtke Team 17. Ljudi iz Sedamnaestice ni sada ne spavaju, nego su se svim snagama okrenuli razvoju Addiction Pinballa, NightLonga i još nekih zanimljivih igara.





Addiction Pinball

Došlo je vrijeme kad nećete više morati odlaziti u neki lokalni birc da biste odigrali igru ili dvije "pravog" flipera. Addiction Pinball u razvoju je već dvije duge godine, tijekom kojih se dotična igra nekoliko puta promijenila i to, naravno, nabolje. Igra, zasad, donosi dva fliperska "stola" različitih tema. Jedan je Worms - jednako duhovit kao i sama igra, dok je drugi Rally Fever (ime govori samo za sebe). Loptice ćete nabijati u realističnom i dinamičnom 3D okružju sa astalnim promjenama kuta gledanja (četiri moguća). Oba su stola dizajnirana i renderirana na Silicon Graphics strojevima, što igri daje značajnu kvalitetu, uostalom, uvjerite se sami promotrivši neke od slika. Rezolucije sežu od 640x320 pa čak, navodno, do ultravisoke 1600x1200 i to u 16-bitnoj grafici. Datum izlaska nije točno određen (igra je već nekoliko puta odgađana), što zapravo znači da će se na tržištu pojaviti iznenada, možda dok "uživate" čitajući ovaj broj, a možda tek za par mjeseci.





Addiction Pinball	
Proizvođač	Team 17
Izdavač	Microprose
Žanr	fliper
Izlazi	u trenutku pisanja
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☑ Saturn ☐ Katana ☐ Mac

INFO PLUS

Stiže novi Web pretraživač

Goto.com je novi servis za pretraživanje golemog Internet svijeta. Iako su mu uzor Yahoo i Excite, Goto.com ima novi, potpuno komercijalni pristup traženju stranica. Oglašivači koji najviše plate bit će na vrhu popisa i time steći debelu prednost nad konkurencijom.

Patch za F-22 ADF

Dugoočekivani patch za igru F-22 Air Dominance Fighter je konačno dostupan na www.did.com. Patch nosi broj 1.1 i sadrži poboljšanu podršku za grafičke ubrzivače preko Direct3D, poboljšan multiplayer i još neke potrebne prepravke.

Nightlong

Team 17 se odlučio okušati i u avanturističnim vodama. Nightlong je "radno" ime njihove nove avanture koja je trenutačno u razvoju a možemo je očekivati na tržištu sredinom godine. U bližoj budućnosti naći ćete se u ulozi Joshua Reeva, bivšeg vojnog časnika. On se odlučio za malo drugačiji pristup, radi kao privatni detektiv birajući najteže i najdetaljnije slučajeve. Njegov prijatelj upada u velike nevolje i on mu mora pomoći. Igra će, osim genijalne grafike, nastojati postići atmosferu već viđenu u Blade Runneru, ali i više poraditi na detaljima i lokacijama (kojih je preko 80).

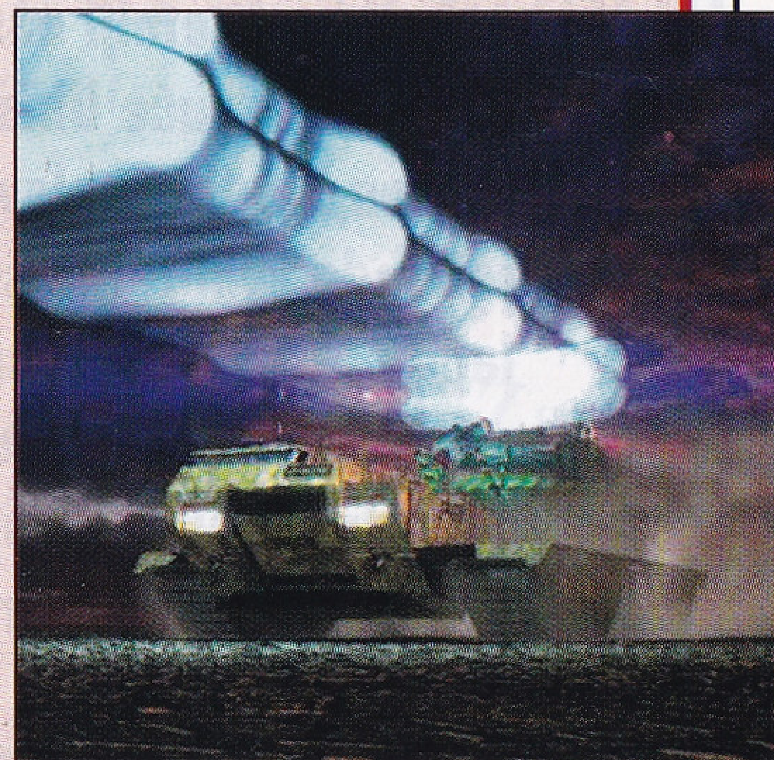
Nightlong	
Proizvođač	Trecision
Izdavač	Team 17
Žanr	avantura
Izlazi	proljeće / ljeto '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ Saturn ☐ Katana ☐ Mac





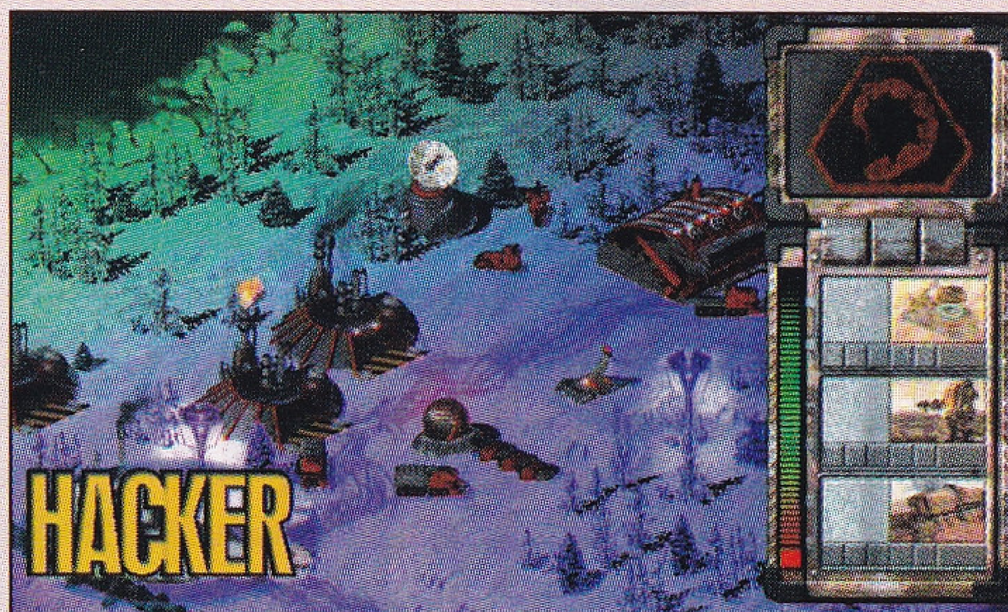
Comand & Conquer: Tiberian Sun

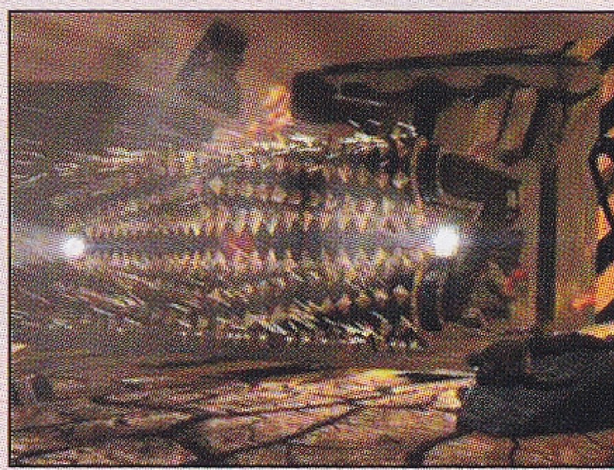
THE KING IS BACK



Bilo je i vrijeme. Ovu igru, nasljednika prvog Comand&Conquera, igre koja je proslavila RTS žanr (koji je našao mjesto u srcima svih igrača), svi nestrpljivo očekujemo već godinu dana. Westwood je nakon dugog čekanja objavio da je igra u razvoju, zapravo, u uznapredovaloj fazi razvoja. Sve nove karakteristike koje će ova igra objediniti ne stanu u ovaj kratak tekst, no pokušat ćemo izdvojiti ono najbitnije (ostatak slijedi u nekom od opširnijih članaka u idućim brojevima). Izvrsna grafika, i to u punom smislu riječi, te toliko zapanjujući lightning efekti različitih eksplozija zaustavit će vam dah. Ponovno su tu dvije zaraćene strane, NOD i GDI, obogaćene novom generacijom vojnika i jedinica, i još neke zanimljive građevine. Nije došlo do velikih koncepcijskih promjene, a tako je i bolje, jer je igra zadržala onaj pravi RTS osjećaj iz prvog djela. Kakve promjene još možemo očekivati?! We'll keep you informed..









C&C: Tiberian Sun	
Proizvođač	Virgin
Izdavač	Westwood
Žanr	RTS
Izlazi	krajem '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☐ Saturn ☐ Katana ☐ Mac

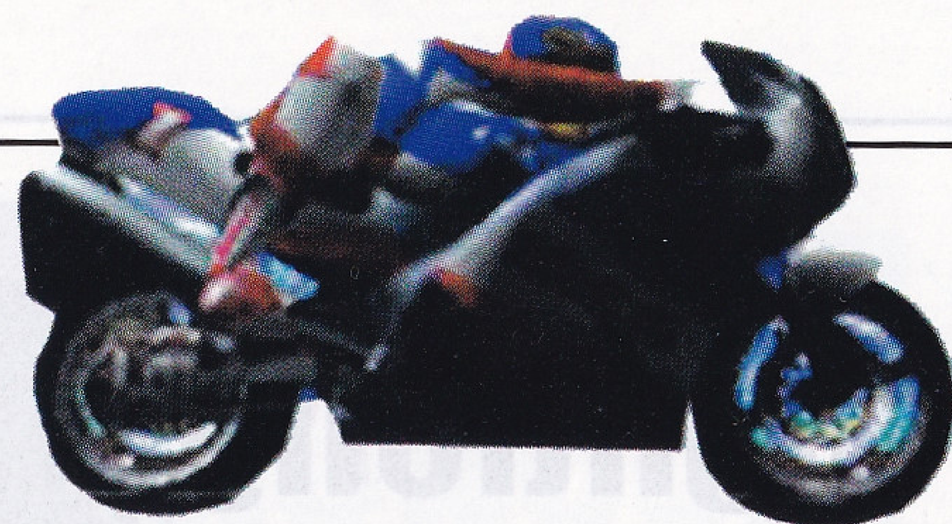
INFO PLUS

Dark Omen pozlaćen
Electronic Arts je objavio da je igrom Warhammer: Dark Omen dostigao zlatnu nakladu te ide u novu distribuciju. Dark Omen je nastavak igre Warhammer: Shadow of the Horned Rat iz 1995., jedne od prvih igara za Windows 95.

Lara uskoro u kinima
Eidos Interactive je s Paramount Picturesom sklopio ugovor kojim dotičnoj kompaniji daje svjetska prava za snimanje akcijskog filma po poznatoj igri Tomb Raider i s Larom Croft u glavnoj ulozi. Ne zna se kada će film biti u kinima, zato - budite strpljivi.

Promjena imena
Dynamix je objavio da će njihova igra Earthsiege 3 biti izdana pod novim nazivom - Starsiege - što znači da će i cijeli Earthsiege Universe nositi naziv Starsiege Universe.

Redline Racer



Pojedine tvrtke odlikuje hiperprodukcija igara sumnjive kvalitete, no uvijek se među njima nađe i koji kvalitetniji naslov. Izdavačke kuće Ubisoft i Criterion Studios uglavnom proizvode kvalitetne simulacije utrka najrazličitijih vozila. Redline Racer je još jedna u nizu, u koju je uloženo i novca i truda.

U ovom ste broju, pretpostavljam, pročitali članak o *Motocross Madnessu*, utrci motora (nešto drukčije vrste, motokros) koja bi se trebala pojaviti na tržištu ove jeseni, kad i *Red Line Racer*, što znači da bi moglo doći do natjecanja među tvrtkama koje ih proizvode. Obje će igre doživjeti velik broj promjena i uljepšavanja, što će nama igračima i te kako biti od koristi. *Redline Racer* je "klasična" utrka motorima na deset različitih staza: dvije u svakom krajoliku i još dvije secret staze. Po detaljno osmišljenim plažama, snijegom prekrivenim stazama, pustinjskim kanjonima i engleskim krajolicima moći ćete voziti jedan od brojnih motora različitih dizajnom i performansama (kočenje, skretanje, ubrzanje). Igru pokreće dobar grafički engine, a to, dakako, znači i izvrsnu grafiku (visoka razlučivost, dobri vizualni efekti) pa stoga i sami možete pretpostaviti - ova igra ne radi bez 3D video kartice. Uporaba 3D ubrzivača se mogla izbjeći, ali se ipak odlučilo na taj potez da bi se postigla tražena brzina za izvođenje velikog broja grafičkih operacija (realističnost igranja). Želite li saznati nešto više o *Redline Raceru*, pročitajte službeni intervju što smo ga dobili od ljudi iz *Ubisofta*.

Zanimljivost

Osim osnovnih modela motora na kojima se možete ludo utrkivati, postojat će, navodno, još šest secret motora. Još nije točno određeno koji će to biti, no vjerujemo da će se ondje naći i antiknih modela i motora iz poznatih filmova ili crtića (a možda svi budu savršeno normalni).

Redline Racer

Proizvođač	CRITERION STUDIOS
Izdavač	UBISOFT
Žanr	utrka motora
Izlazi	jesen '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

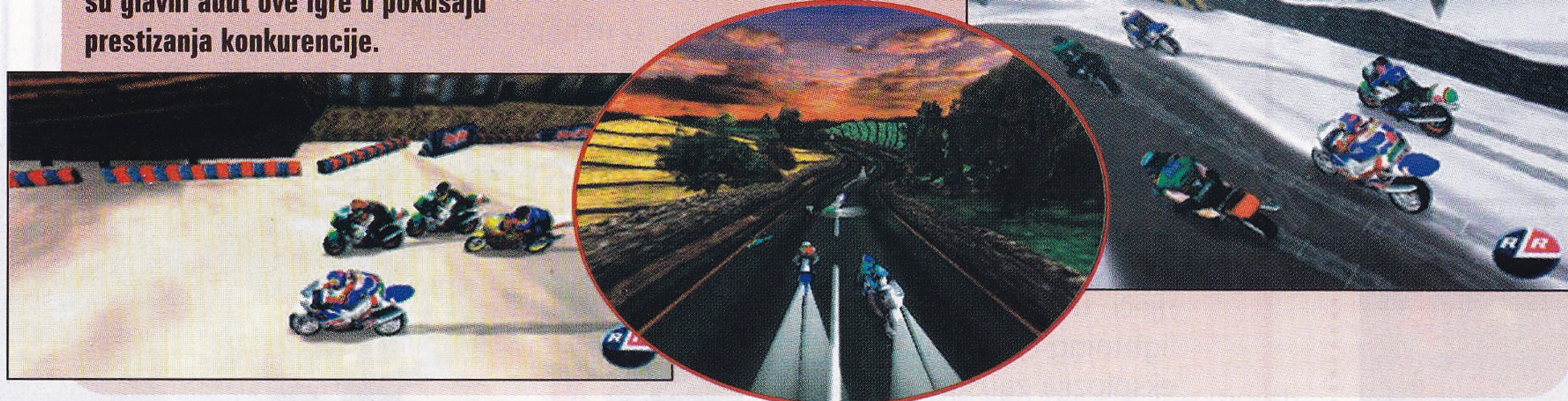
Prekasni vizualni efekti, dobar osjećaj realnosti utrke zahvaljujući realnoj fizici, dobro osmišljenim zvučnim efektima i, ponajprije, programskom engineu koji sve to pokreće.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Realističnost prostora, tj. staze na kojoj se igra odvija, postignuta maksimalnom uporabom snage vašeg 3D ubrzivača.

Glavni aduti

Maštoviti i realno napravljeni krajolici su glavni adut ove igre u pokušaju prestizanja konkurencije.



HACK chat

Jonathan Small

producent Criterion Studiosa





Koje će promjene igru Redline Racer učiniti drukčijom i kvalitetnijom od ostalih istovrsnih igara?

•Ideja je bila donijeti potpuno arkadno iskustvo u svaki dom. Trenutačno dostupna tehnologija, a posebno 3D ubrzivači, to i omogućujuju.

Na koji način kanite s prijestolja svrgnuti trenutačno vodeću igru u motoutrkama, Moto Racer?

•Podizanjem kvalitete, i to u trima kategorijama. Prvo, želja nam je bila unijeti vrhunsko vizualno iskustvo. Nastojali smo stvoriti što realniji okoliš, što je postignuto izvrsnim 32-bitnim teksturama i uporabom brojnih poligona pri izradi svakog objekta, uporaba AGP-a nam je uvelike pomogla pri uporabi tih tehnika. Drugo, vodili smo se činjenicom da igra mora sadržavati vrlo stvaran model fizike. Za igrača to znači vrlo realističnu vožnju i različite performanse motora. I treće, igru smo začinili dodavanjem velikog broja specijalnih efekata (iskre vidljive u tunelu, tragovi na pjesku , kiša, magla i ostali lightning efekti).

Koliko će daleko sezati realističnost u Red Line Raceru? Je li realnost dovedena do savršenstva, ili će se igra više temeljiti na već spomenutom arkadnom igranju?

•Želimo postići najveću moguću realnost u arkadnom igranju. Što znači da je igra u potpunosti prava arkadna utrka, ali smo nastojali uvesti, kako vizualnu, tako i fizikalnu realnost.

Osim već standardne, koju još tehnologiju kanite rabiti pri izradi igre, tj. koje će opcije igra podržavati (Force Feedback, 3D sound)? Koliko će one doprinositi igri?

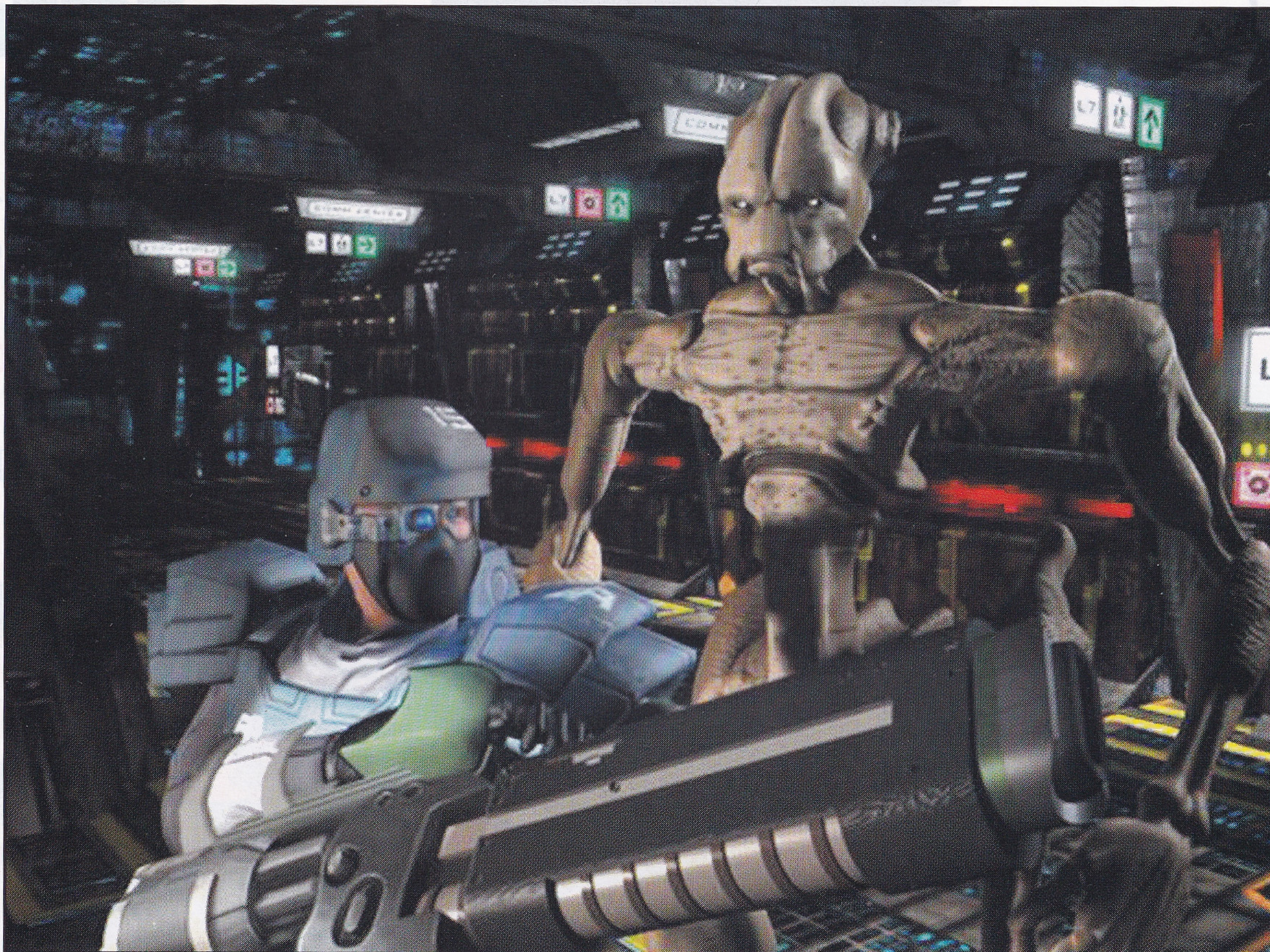
•Red Line Racer podržava Force Feedback joysticke kao i 3D sound. Također je uključena podrška za digitalne joysticke. Forcee Feedback će nastojati pružiti privid kao da ste stvarno ondje, moći ćete doslovno "osjetiti" cestu. 3D sound omogućuje vam da na vrijeme čujete ostale igrače - možete osjetiti kako vam se pribiližavaju, a pruža vam i ostale zanimljive zvučne efekte.



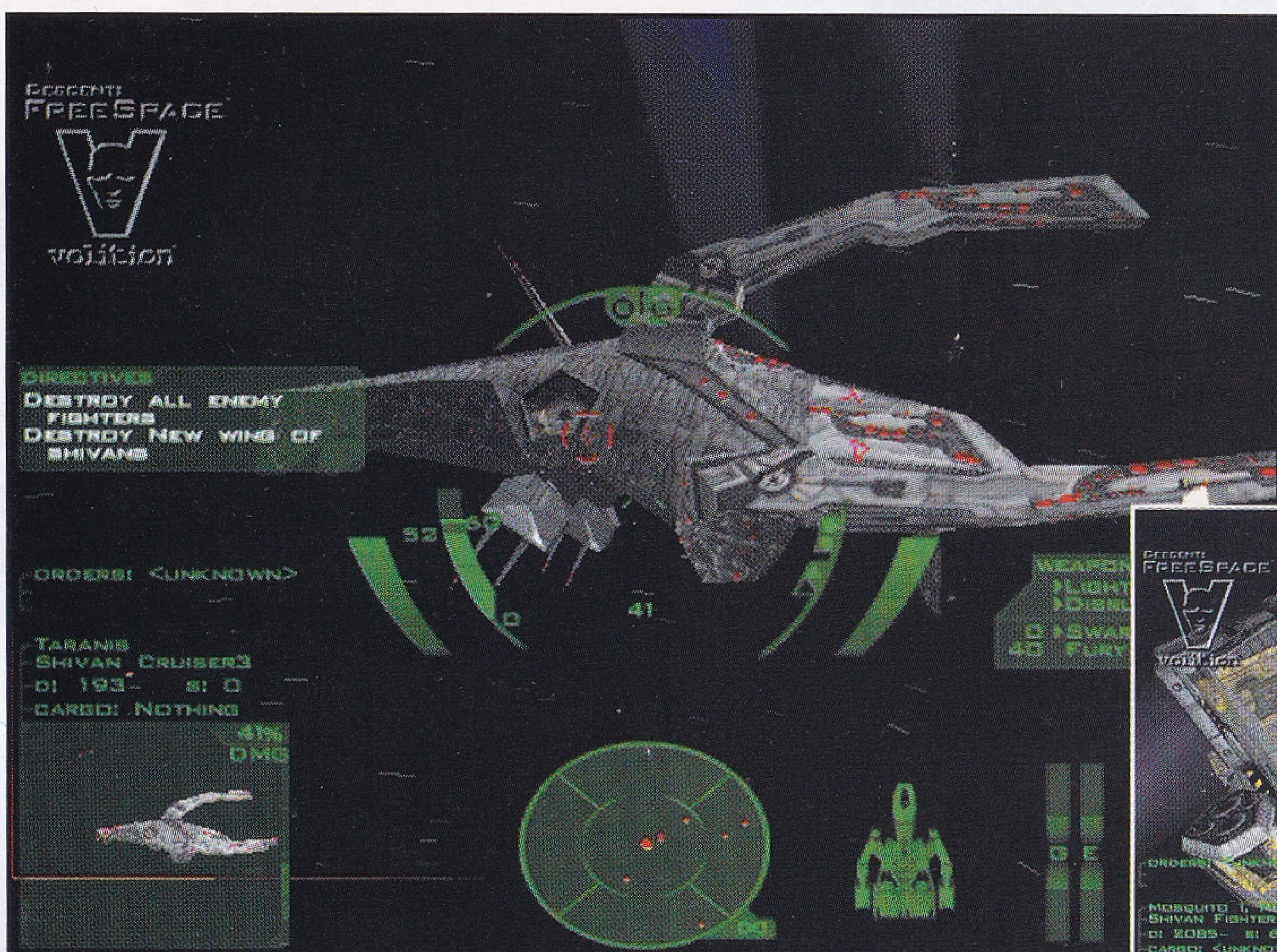
Descent: Freespace



Sve se mijenja, pa tako i svijet računalnih igara i igre koje ga čine. Kad se pojavila vrsna simulacija natjeravanja i prepucavanja podzemnim hodnicima Descent, proslavila je tvrtku Paralax koja ju je osmislila, što zbog svoje ideje, što zbog grafike i dobre igrivosti. Nekoliko godina poslije izlazi Descent 2, igra jednako visoke kvalitete s još boljom grafikom i efektima te Paralax ponovno bilježi izniman uspjeh. Novi nastavak pod imenom Descent: Freespace the Great War trebao bi taj uspjeh ponoviti i označi revoluciju u žanru svemirskih pucačina i simulacija.



U prošlom broju *Hackera* na *Info* stranicama *Luke Mihaljevića* dobili ste osnovne podatke o igri *Descent: Freespace the Great War*. Igru razvija tvrtka *Volition*, ogranak poznatog *Paralaxa* (osnivača *Descent* serijala) u suradnji s poznatom programerskom i izdavačkom kućom *Interplay*. *Freespace* svoju priču udaljava od standardnog *Descenta* u kojem ste svoj igrački život proveli u podzemnim postrojenjima i rudnicima - ovdje sve započinje mnogo godina poslije, u budućnosti, kad su Zemljani počeli širiti granice poznatog im svemira i naseljavati planete pogodne za kolonizaciju. Da bi održali "red i mir", osnovana je nova međugalaksijska vlada **GTA** *(Galactic Terran Alliance)* koja se bavila političkim i gospodarskim pitanjima (dopremanje zaliha na udaljene kolonije). Baš kada je sve izgledalo lijepo i krasno, iz svemirskog prostranstva stigla je inteligenta izvazemaljska rasa - *Vasundansi*. Umjesto obostranog razumijevanja, izbio je rat između dviju snagom ujednačenih rasa. Nakon četrnaest godina ratovanja i krvoprolića, pojavljuje se još jedna sila izvanzemaljaca *Shivans* oboružanih tehnologijom neviđene snage. Usprkos očekivanjima, pridošlice se ne priključuju ni jednoj strani, nego kreću u rat protiv njih odnoseći žrtve na objema stranama. Kako bi se spasili od novih neprijatelja, *GTA* i *Vasudansi* ujedinjuju svoje snage i kreću u "veliki rat". Ali to još nije sve.... Dio *Vasudansa* nikako ne može zaboraviti svoje nesuglasice sa Zemljanima te nastavlja rat protiv njih i protiv tzv. "izdajničke" braće.





Descent meets Wing Commander - konačno nešto originalno!



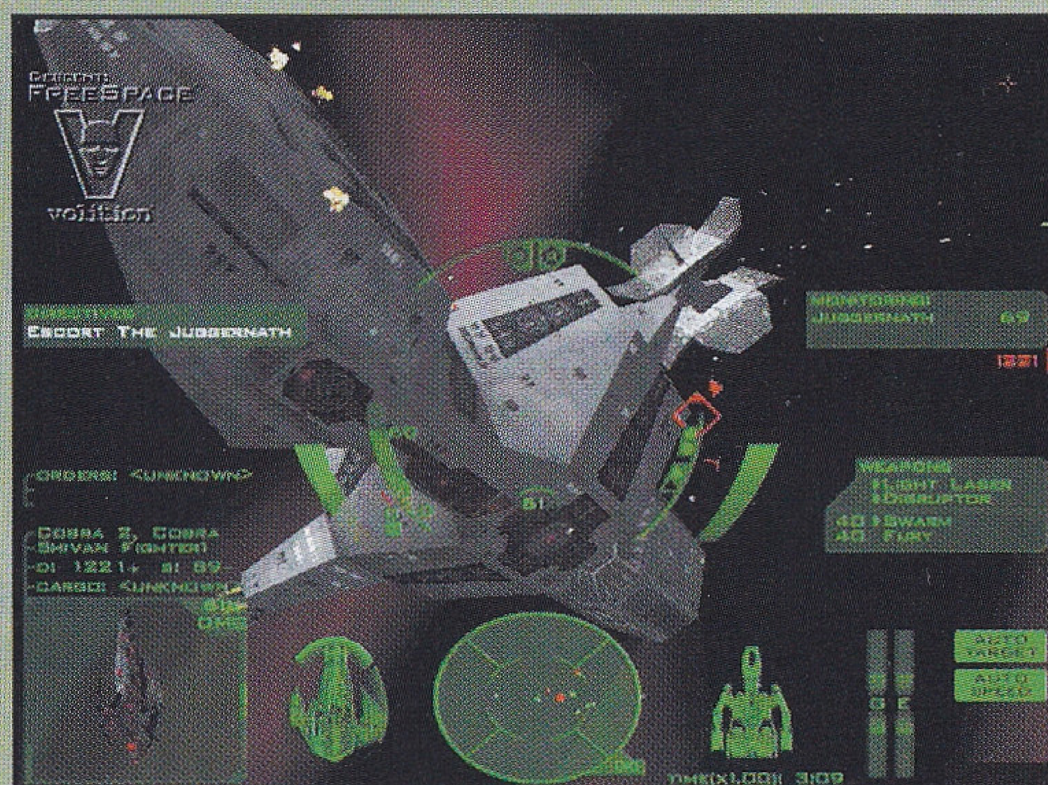
"Sitnica" kojom se ova igra diči je velik izbor borbenih brodova pomoću kojih ćete obavljati svoje misije. Svaki se odlikuje posebnim karakteristikama kao što su brzina, lakoća upravljana i razorna moć.

the Great War

Nitko nije savršen

Poput svake igre, i ova ima svoj nedostatak - interaktivnost. Naime, sve su misije manje-više linearno dizajnirane tako da igra neće imati veći broj završetaka koji bi ovisili o ishodu svake misije. No ipak nekakva vrsta interaktivnosti postoji, naime, tijekom igre možete pratiti dva različita puta do pobjede. Osim glavnog cilja, u svakoj misiji postoje i neki "neobavezni", poput uništavanja određenog bombera, koji će vam ako ih ne ispunite otežati situaciju u nekoj od sljedećih misija, u ovom slučaju dotični bomber se ponovno pojavljuje i osnažuje neprijateljsku stranu.

Iznenađujuće dobra grafika i zadovoljavajuće izvedeni ligthning efekti, sve izvedeno u velikoj dinamičnosti, u posljednje su vrijeme vrlo neobični za igre (pogotovo simulacije) koje ne rabe neku od boljih 3D kartica.





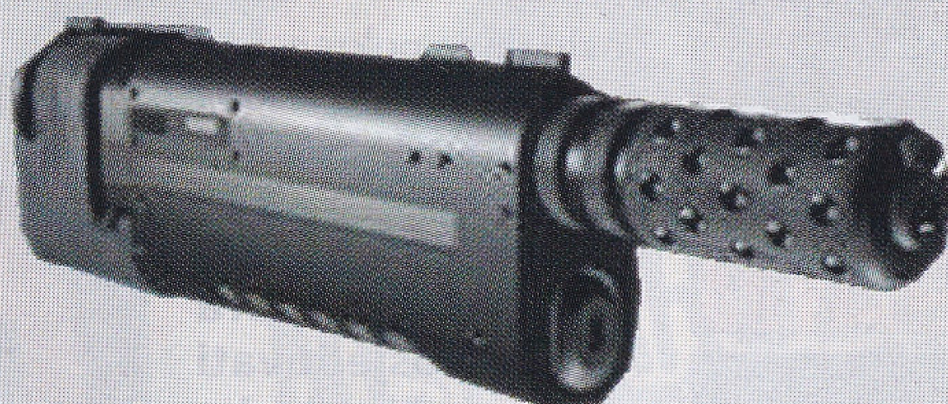




Svemirska prostranstva

Zar se cijela priča odvija u svemirskim prostranstvima? Točno, prostor na kojem igrate nije više ograničen tunelima kao prije, već vam je na raspolaganju čitav svemir (no dobro, skoro). Glavno obilježje kojim se *Volition* naveliko hvali je jednako dobra kvaliteta single-player i multiplayer verzije (vjerujem da je većini poznat dobro izrađen multiplayer mod viđen u *Descentu 2* koji je podržavao velike skupine igrača i time činio igranje zanimljivijim). *Volition* će kao server za *Freespace* rabiti **matchmaker**, što bi, navodno, moralo omogućiti igranje velikom broju igarača u istoj misiji (oko 16). Iako se igranje neće odvijati putem servera, ono će zapravo biti nešto poput *TEN-a* ili *Internet Gaming Zonea*, znači, mjesta na kojem ćete moći naći ljude željne igranja ili se jednostavno priključiti jednoj od već pokrenutih misija. Sigurno su se mnogi od vas već zapitali hoće li im i za ovo biti potreba prokleta 3D ubrzivačka kartica? Začudo, ne - za ugodno igranja 3D kartice nisu nužne (slike na ovim stranicama su iz verzije koja ne rabi 3D ubrzivače), ali će svakako biti podržane, čime ćete dobiti bolju grafiku i lightning efekte, ali većih razlika u frame rateu (navodno) neće biti. Vrhunski užitak pri igranju *Freespacea* doživjet ćete igranjem na jednom od *Force Feedback* kontrolera, a postoji mogućnost skore proizvodnje FF uređaja posebno pripremljenog za ovu igru (živi bili pa vidjeli). Zbrojimo li sve dosad izrečeno, nameće se zaključak da bi *Freespace* trebao biti vrhunski proizvod. Ukoliko podbaci, još uvijek se možemo nadati da će situaciji spasiti pravi sljedbeni *Descent* serijala - *Descent 3*.

Razorna moć u svoj svojoj snazi. Uključite jednu od ovih krasota, i "propucajte" svoj put do veličanstvene pobjede.





Descent

Proizvođač	VOLITION/PARALAX
Izdavač	INTERPLAY
Žanr	simulacija
Izlazi	travanj/svibanj '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Zanimljiva priča, pregršt misija, veliki "vozni park" najrazličitijih svemirskih brodova, od malih i brzih lovaca do tromih bombardera. Odličan spoj igrivosti nastao miješanjem elemenata Wing Commandera i X-wing vs. Tie Fightera začinjen je grafikom i zadivljujućim vizualnim efektima.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Konačno će se pojaviti igra koja objedinjuje singleplayer i multiplayer elemente. Većina je igara uglavnom bila zadivljujuće dobra u jednoj od tih grana (Wing Commander Prophecy je genijalna singeplayer igra ali joj uvelike nedostaje pravi multiplayer mod), dosad nijedna nije uspjela učinkovito objediniti obje.

Unreal



Sudeći po slikama, izgleda da je netko ipak uspio napraviti bolji grafički engine od Quakea 2.

Ova je igra, kao i mnoge druge istog žanra (Daikatana, Half-Life), stekla lošu reputaciju svojim neprestanim odgađanjima izlaska. Ljudi iz Epic MegaGamesa su konačno odlučili: Unreal mora izaći najkasnije početkom ljeta.

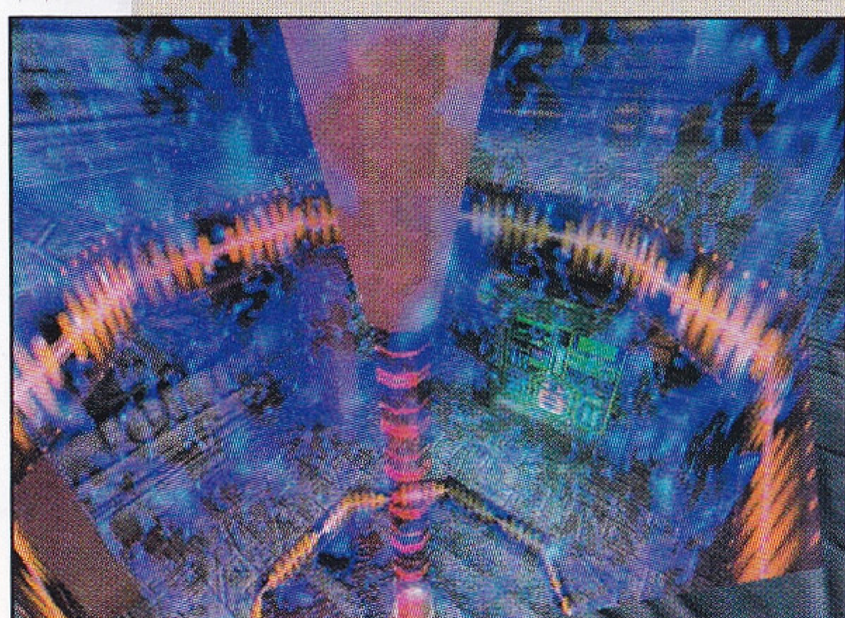
Trebao je biti najveći konkurent *Quakea 2* i svojim engineom označiti novu stranicu u povijesti 3D pucačina, no to se, nažalost, nije ostvarilo jer je kvaliteta *Quakea 2* prisilila tvorce *Unreala* da porade na svom grafičkom engineu (uvedena su brojna poboljšanja i uklonjeni mnogi bugovi). Priča je, može se reći, zanimljivo osmišljena, jer nije utemeljena na već izlizanoj shemi napucavanja aliena koji su se iznenada pojavili i sada ugrožavaju vaš dragocjeni život (zamjenjene su uloge: sada vi ugrožavate njihove živote). Počinjete kao zarobljenik na velikom svemirskom brodu koji se nakon "nenadanog" kvara srušio na najbliži planet. Zahvaljujući okolnostima, uspijevate se izvući iz broda našavši se na potpuno nepoznatom planetu. Poslije doznajete da je pretrpan vrijednim mineralom *Tarydiumom* koji je zapravo svojim svojstvima uzrokovao katastrofu vašeg broda. Na novom planetu nailazite na dvije alienske rase: superiorniji i agresivniji *Skaarji* su pod svoju vlast podvrgnuli *Nalie*. U ruhu dugoočekivanog heroja postajete spasitelj ugrožene vrste. O engineu se, osim dodanih noviteta, nema mnogo što reći jer je standardno dobar kao i u većini drugih 3D pucačina. Najuočljivija novina su strašno dobro iskorišteni *colored lightning* efekti koji uistinu podižu vrijednost i atmosferu. *Unreal* se, kao i njegov suparnik, *Sierrin Half-Life*, naveliko hvali najboljom umjetnom inteligencijom ikad viđenom (neprijatelj će se nastojati poslužiti svim postojećim sredstvima da bi vas se riješio). U igri ćete najviše uživati imate li neku od 3D kartica (postoji native podrška za *Voodo*, *Voodo 2* i *Power VR*), ali ćete je moći zaigrati čak i ako niste vlasnik neke od njih, jedino će vam trebati nešto jače računalo da je pokrenete.

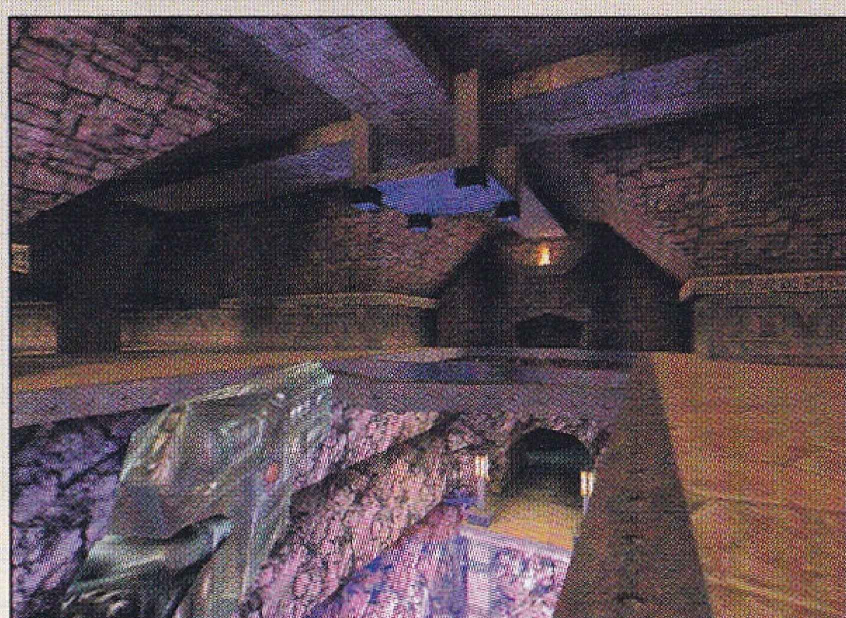
Lightning efekti

Ovako realističnim lightning efektima ne može se pohvaliti velik broj igara (zapravo, skoro nijedna). Za takve detalje ljudi iz Epic MegaGamesa su se stvarno morali namučiti. Čestitamo im na iznimno dobro obavljenom poslu.









Pogled u budućnost

Unreal se još nekoliko mjeseci neće pojaviti na tržištu, ali je već uspio zabilježiti poslovne rezultate. Naime, tvrtka Ion Storm je najavila uporabu Unrealovog 3D enginea u izradi dvaju igara. O jednoj se zasad još ništa ne zna, osim da joj je glavni tvorac Warren Spector, dok će druga, koja će rabiti licencirani Unreal engine, biti nastavak John Romerove igre Daikatana 2, što svakako začuđuje jer se još nije pojavio ni nebrojeno puta odgađani prvi dio Daikatane. Romeru bi bilo pametnije prvo završiti započeto, a o budućnosti se brinuti kad za to dođe vrijeme.

Unreal

Proizvođač	EPIC MEGAGAMES
Izdavač	INTERACTIVE
Žanr	pucačina
Izlazi	proljeće/ljeto '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX ☑ MAC

OSNOVNA OBILJEŽJA

Solidan engine, dobre grafika i, po mom mišljenju, najbolji lightning efekti dosad viđeni u nekoj 3D pucačini. Posebno velik trud je uložen u stvaranje što realističnijeg okoliša.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Superiorni colored lightning i fluid immersion, glatko izvedene animacije likova. Uvedena je po prvi put dinamična animacija tekućine. Dobro programirana umjetne inteligencija neprijatelja (skoro veća od moje).

Svaki dobar 3D shooter mora posjedovati poveću zbirku raznoraznih beštija i ostalih gnjavatora bez kojih igra nikako nebi bila "ono pravo". Unreal se drži te tradicije sa svojom povećom zbirkom živina i mutanata.



U PRODAJI JE

HACKERPLUS



EKSKLUZIVNA PRODAJNA MJESTA

TANDEM RAČUNALA d.d.
Argentinska 4
10000 ZAGREB
tel: 01/16 62 51, 16 62 52
16 62 53

PC CLUB
Stjepana Radića 56a
22000 ŠIBENIK
tel: 022/33 56 26

Na Hacker Plus se možete pretplatiti ili naručiti pojedinačni primjerak putem kupona u ovom broju Hackera. Članovi Hacker Cluba, tj. pretplatnici Hackera dobivaju Hacker Plus besplatno!!!

World Cup 98



Nova FIFA

Nekoliko dana prije zaključenja broja, u redakciju nam je iz Electronic Artsa pristigao preview copy igre koja bi ponovo trebala pomaknuti granicu kvalitete nogometnih simulacija. Riječ je o World Cup-u 98, jedinoj igri službeno napravljenoj po uzoru na svjetsko prvenstvo koje će se održati za nekoliko mjeseci.



Pogled na radnu verziju najnovije Electronic Artsove FIFA-e. Ovako nešto možete vidjeti samo na stranicama ovog časopisa.

Bacivši tek kratki pogled na ovaj proizvod u razvoju, jasno je da je riječ o budućem hitu! Ovom najavom vam možemo dočarati samo dio dobrih strana i nevjerojatno realistične atmosfere World Cupa 98 (čime smo i jedan od prvih svjetskih časopisa koji je najavio ovu igru) jer nas sporazum s Electronic Artsom sprečava da komentiramo aspekte igre koji su u fazi intenzivnog razvoja, no ipak vam možemo pružiti mali pogled kroz "špijunku". Dakle, prvo što upada u oči je osnovni grafički engine koji je svoju slavu već stekao u *FIFA: RTWC 98* pa tako ovaj tekst ne može proći bez već stalnih pohvala na račun vizualnih poboljšanja. Izvrsna uporaba *motion capture* tehnologije (za koju je vjerojatno utrošeno najviše programerskog vremena) je na mene ostavila snažan dojam jer se igrači kreću (i izgledaju) mnogo prirodnije nego u *FIFA: RTWC 98*. Zanimljiv dodatak su različita navijanja za svaki tim te promjene igračevog raspoloženja ovisno o vašoj igri, tako da će vas kojiput (ako igrate jadno kao ja) igrači izviždati do neugodnosti. Da bi igra bila zanimljivija, tj. da bi konkurencija bila dostojna vrhunskih igrača poput vas, ljudi iz *Electronic Artsa* su unijeli velika poboljšanja u AI vašeg protivnika koji rabi sve moguće taktike kao i vi, a u pojedinim situacijama je čak i mnogo bolji. Tehnička strana igre je također na zavidnoj razini: podržane su sve 3D kartice, a grafički je engine bez 3D kartice, po mojoj osobnoj procjeni, čak brži nego u *FIFA: RTWC*. Sve međuscene prije utakmice i nakon nje popraćene su dobrom glazbom koja savršeno odgovara nogometnom ugođaju, a uvodni intro (popraćen je hitom *Tub Thumping* grupe *Chumbawamba*) je smontiran bolje nego većina špica na *Eurosportu*. Poboljšanjima ovdje nije kraj, jer kako smo u rukama imali 60% koda koji nije čitavo vrijeme bio stabilan - ostaje vam da se strpite do nogometnog prvenstva jer će u to vrijeme *World Cup 98* izaći na tržište. Poznajući sposobnu *Electronic Artsovu* marketinšku mašineriju, i s obzirom na kvalitete koje krase ovu igru, već sada možemo tvrditi da je riječ o veeelikom hitu.

Motion Capture

Nemojte zbog ovog pečata pomisliti da se na Hack CD-u nalazi demo World Cupa 98 (da smo to napravili, nekome bi iz Electronic Artsa frknula glava). Umjesto toga, pogledajte u rubrici Promo Animacije video isječak Queen: The Eye koji zorno pokazuje kako se u studijima Electronic Artsa snimaju pokreti sa skupom tehnologijom za motion-capture.

World Cup 98

Proizvođač	EA SPORTS
Izdavač	ELECTRONIC ARTS
Žanr	sport
Izlazi	svibanj '98
Platforme	☑ PC ☑ PSX ☑ N64

OSNOVNA OBILJEŽJA

Visoka razina realnosti postignuta je značajnim audio-vizualnim poboljšanjima, pruživši vrhunski doživljaj stvarne nogometne utakmice. Ovo je jedina službena nogometna igra koja prati Svjetsko prvenstvo '98. Momčadi su razrađene do najsitnijeg detalja - od karakteristika svakog igrača do dizajna dresova.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Unaprijeđena motion-capture tehnologija, igrači se ponašaju mnogo prirodnije i inteligentnije (zasluga novog AI-a na kojem se temeljito poradilo).

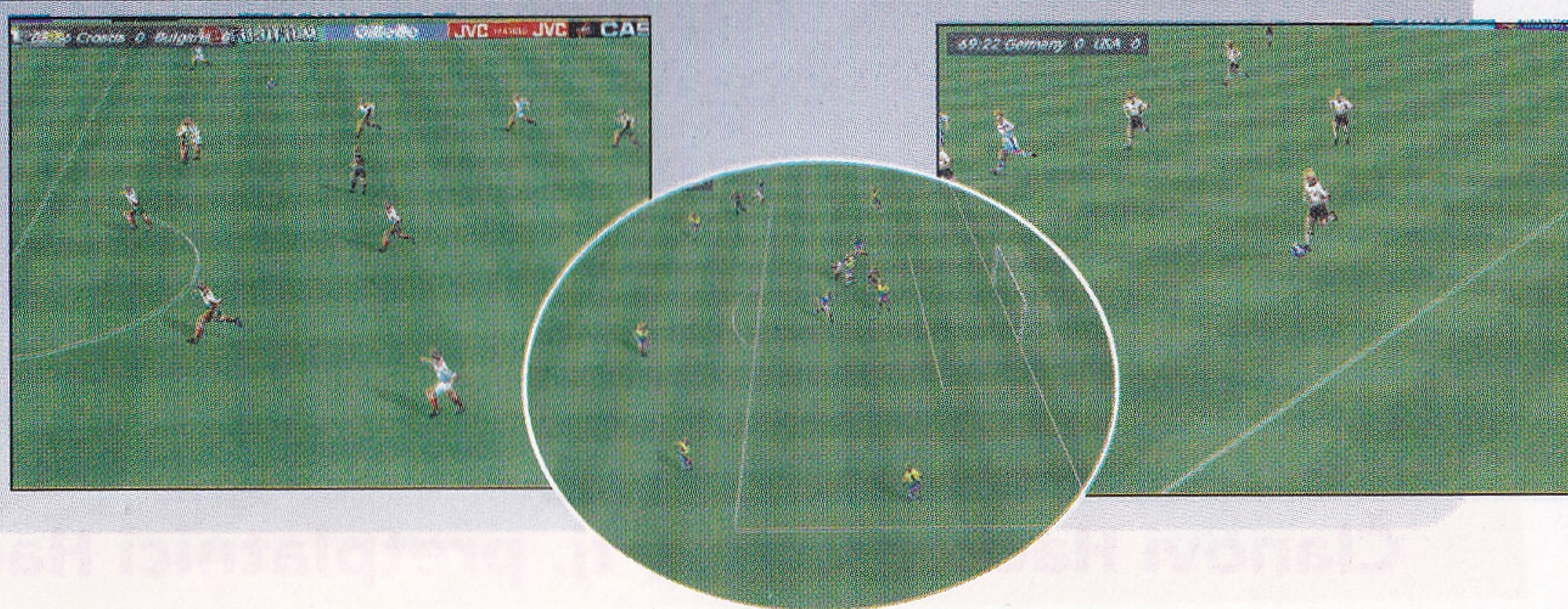
Zanimljivost

Da biste sa svojom odabranom momčadi dogurali do finala ovog prestižnog prvenstva, igrat ćete diljem Francuske na desetak stadiona domaćina Svjetskog prvenstva '98. Karakterističan izgled pravih stadiona je vrlo uspješno prenesen na PC. Prije svake utakmice, u kratkom uvodu bit će vam prikazane znamenitosti grada na čijem ćete nogometnom stadionu zaigrati. Za one koji još ne znaju, stadioni na kojima će naša reprezentacija nastojati dokazati svoje mjesto u nogometnom vrhu su: Lens, Saint-Dennis, Paris, Nantes, Lyon, Bordeaux, Saint-Etienne, Toulouse, Montpellier, Marseiles.



Rakursi kamere

Dinamičnoj atmosferi nogometne utakmice, koju bi svaka takva igra morala imati, pridonose i dobro određeni položaji kamera zahvaljujući kojima ćete pronaći najkraći put do pobjede i uspostavljanja kontrole nad svojom momčadi.





Nasljednica Warcrafta, Blizzardova strategijska igra Starcraft je nakon brojnih odgađanja konačno dovršena pa se sada Blizzardovi programeri mogu maksimalno posvetiti razvoju dugoočekivanog nastavka genijalnog RPG- a.

Diablo 2 je na vidiku.



Prije nego se Diablo pojavio, bilo se već odustalo od proizvodnje RPG-ova objašnjavajući to navodnom nezaintersiranošću javnosti za tom vrstom igara, što nikako nije točno, prije bih se složio s tvrdnjom da u to vrijeme izdavačke kuće nisu bile sposobne proizvesti kvalitetnu RPG igru kojom bi privukli širi krug igračke publike. Blizzard je bila prva tvrtka kojoj je to uspjelo. Diablo se proslavio jednostavnošću igranja, a to je privuklo čak i onaj dio ljubitelja računalnih igara koji su uporno odbijali trošiti vrijeme na takvu vrstu igara (RPG žanr). Nakon uspješnog prvijenca, uslijedio je i nastavak. Diablo 2 digao je standarde svim elementima RPG igara. Pojasnimo priču: naš heroj iz prvog djela uspio je spasiti Tristram zarobivši Diablovu dušu u kristalu. No "slabašni" heroj nije mogao podnijeti psihička mučenja uzrokovana djelovanjem kristala pa je popustio Diablu koji je sada, zauzevši svoj pravi oblik, bio ponovno slobodan. Stari "dobri" Diablo odlazi na istok okupiti ukletu vojsku kojom bi osvojio svijet i ostvario svoj san - zlo mora konačno zavladati svijetom. A tko ste vi u ovoj igri? Ne, ne, niste Diablo, nastupate u ulozi mladog i nadobudnog avanturiste željnog slave. Pozadinska priča izravno utječe na igru a podijeljena je u četiri cjeline, tj. čina, a svaka donosi jedan grad i različite questove vezane uza nj. Po završetku svakog dijela, doznat ćete nešto više o Diablu i njegovim zlim nakanama (naravno, i o njegovoj isto tako zloj braći Baalu i Mephistu jer su i oni upleteni u priču). Igru započinjete u planinama, gdje je smješten Sisters of The Slightless Eye Monastery (zanimljivo ime za samostan), na mjestu kojem su se već približili zli Diablovi prsti. Ondje se pojavljuje Andariel, demonka koja će najrazličitijim sredstvima (podmićivanjem, mučenjem...) pridobiti grupu rougeova i početi terorizirati okolno stanovništvo. Znači, prvi vam je cilj uništiti nju i njene podanike. Kroz sve nevolje u igri vodit ćete jedan od pet ponuđenih likova. Blizzard je zasad službeno potvrdio tri - Amazon, Necromancer i Paladin, dok o druga dva možemo tek nagađati (još jedan ženski lik i vjerojatno neka vrsta maga). Razočarani Diablom bili su jedino pravi RPG fanatici, kojima su nedostajale brojne značajke što ih, po njima, mora imati svaki dobar RPG (kreiranja vlastitog lika, brojnost NPC-ova). No, razočaranje je ipak ublaženo uvođenjem slučajnog generiranja dungeona prije svakog započinjanja igre. Po

Hellfire - dobar, loš, zao

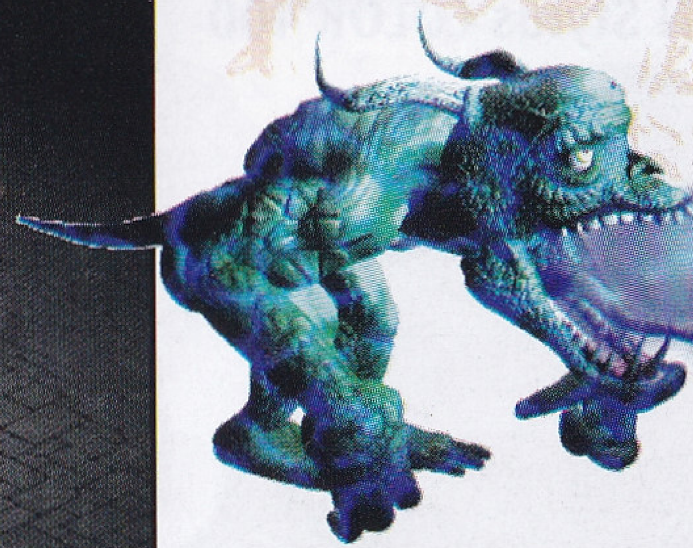
Sierra je jedina, dobivši licencu od Blizzarda, razvila službeni Diablov add-on imena Hellfire. Bez obzira što se ne ističe nekakvim posebnim zahvatima na engineu, Hellfire je uspio steći veliku popularnost zahvaljujući ponajprije velikom broju Diablovih fanova koji su jedva dočekali nešto slično na tržištu. Diablo Hellfire add-on igri dodaje neke nove vrste predmeta i monstera te par novih questova i ono najvažnije - lik Monka. Većina će se složiti da je to prilično dobar add-on, ali što se zapravo krije iza svega toga. Određeni fanatici su kopanjem po Hellfireovom programskom codeu naišli na vrlo intrigantne rezultate. O čemu je riječ? Kao što ste mogli pročitati u prijašnjim Hackerima, dotična igra nije podržavala multiplayer opciju iako ju je orginalni programerski code (znači engine u kojem je Diablo pisan) sadržavao. Otkriveno je da Hellfire "zapravo podržava" multiplayer ili ga je barem u početku razvoja podržavao ali su ga Sierrini ljudi jednostavno uklonili. Otkriveno je, također, da su u test verziji igre postojala još dva lika koja nisu ušla u grand finale - Barbarian i Bard. No ni to nije sve: na Hellfire CD-u se navodno nalazi još desetak sound fileova pripremljenih za neke nove NPC-ove, a pošto se dotični nisu pojavili, ti su podaci ondje nekorisni. Pretpostavljam da se sada pitate kako se sve to moglo dogoditi. Iskreno rečeno, nemam pojma. Najgore je što multiplayer opciju i dva neuvrštena lika možete bez problema uključiti jednostavnim snimanjem određenog .txt filea u direktorij na kojem vam se nalazi Hellfire. Dotični file u sebi sadrži svega par riječi, stoga se uistinu čudimo bezobrazluku Sierre (važno je napomenuti da dva nova lika nemaju svojih animacije nego rabe one postojećih likova, a od njih se razlikuju samo skillovima i početnim atributima).

Zanimljivost

Blizzard je u Diablu 2 koncepcijski izmjenio skoro sve elemente. Stara tri lika iz Diabla i četvrti, Monk, iz Hellfirea neće se pojaviti u ovome nastavku - zamijenjeni su s 5 novih. Neće se ni većina monstera iz Jedinice pojaviti u Diablu 2 (osim nekih standardnih za svaki RPG, skeletona i zombija). Do takvih je koncepcijskih promjena moralo doći ako se Diablo 2 želi predstaviti kao potpuno nova igra, a ne neka nabrzinu sklepana gdje je glavni cilj zgrnuti što više love.







Da, još uvijek se borite u stilu one-man-army (svaka sličnost sa Johny Bravom je slučajna) - vi protiv ostatka svijeta naoružani samopouzdanjem i svojim najdražim oružjem.

...ABLO II

cepcijski
ente. Stara
Monk, iz
u ovome
s 5 novih.
era iz
2 (osim
ki RPG,
takvih je kon-
alo doći ako
iti kao pot-
a nabrzinu
lj zgrnuti što

lastitog lika,
, razočaran-
đenjem
dungeona
nja igre. Po







riječima Blizzardovaca, nije im ni bio cilj načiniti pravu klasičnu RPG igru, ali su se svejedno Diablom 2 pokušali približiti takvoj vrsti igara. Da bi to učinili, načinili su zanimljive preinake. Gradovi koje ćete posjećivati tijekom igre napučeniji su nego prije, u njima su aktivni NPC-ovi koji se bave svojim poslom (šeću gradom, odlaze u obližnji inn na piće). Atmosfera u igri (najvažniji dio svakog RPG-a) će biti bolje dočarana nego u jedinici dodavanjem nekih kozmetičkih detalja, točnije dodavanjem nekih slučajnih događaja (nadlijeće vas jato ptica, a šećući gradom, iznenada se pojavljuje neki NPC). U 34. broju Hackera, pišući o Diablu 2, spomenuo sam da će questovi ovisiti o liku kojim igrate. Čini se da je Blizzard odus-

Arhitektura u dungeonima je mnogo realističnije izvedena te svojom realnom veličinom daje osjećaj prostornosti i detaljnosti.



tilu one-man-army
ravom je slučajna) -
ružani samopouz-
oružjem.

Tko je tko među konkurencijom

Ovaj put ni druge izdavačke kuće ne zaostaju za Blizzardom, na tržištu će se naći RPG naslovi koji se razvijaju u najvećoj tajnosti - Revenant i Fallout 2. Igru Revenant za poznatu izdavačku kuću Eidos razvija dosad više-manje nepoznati proizvođač Cinematix. Ideje slične Diablovoj i s vrlo dobrom grafikom, Revenant bi mogao itekako zapapriti Diablu 2.

Fallout 2, nastavak igre koja je pokupila brojne nagrade za RPG igru godine, razvija Interplay. Obje bi trebale izaći koncem godine, kad je najavaljen i Diablo 2, no više o njima u idućim brojevima Hackera.





Revenant

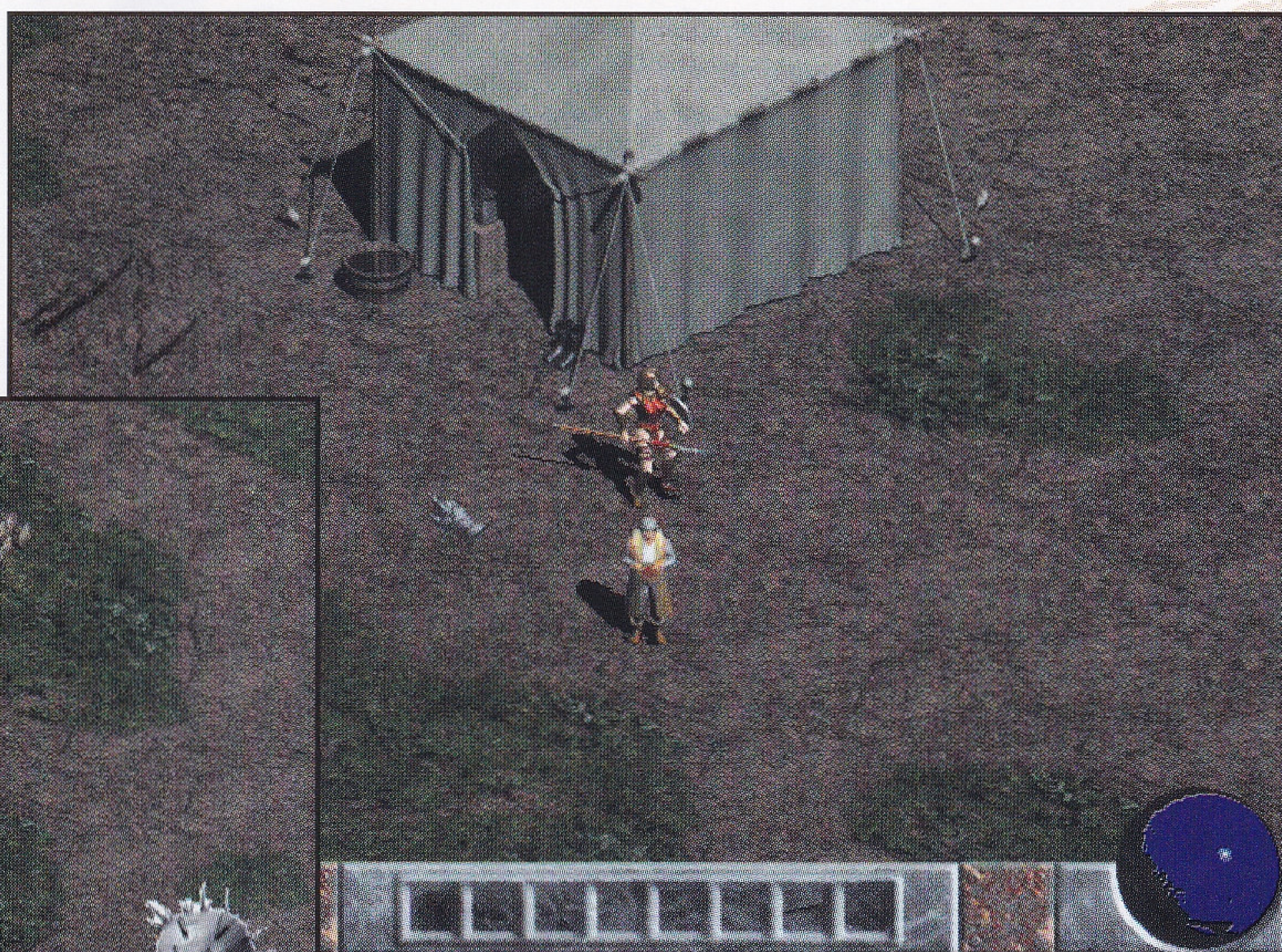




Fallout 2

tao od takve ideje (previše posla?), guestovi će za sve likove biti isti, tj. glavni će questovi biti potpuno jednaki za svih pet likova, a sporedni bi se trebali stalno generirati. Igru će pokretati još uvijek 2D engine (u početku je trebao biti 3D, ali čini se da ga neće biti) ali će biti mnogo većeg stupnja detaljnosti i promijenjenog sučelja. O ostalim se elementima Diabla 2 još uvijek šuti, drže ih u tajnosti, no čim štogod saznamo, mi ćemo vas izvijestiti. Od Blizzarda se očekuje maksimum maksimuma, nadajmo se da neće razočarati.





Eksterijeri su također na zavidnoj razini realnosti, a kad igra bude u cijelosti završena, mnogi od njih bit će napučeni najraznovrsnijim stanovništvom, katkad čak i monsterima.

Diablo II

Proizvođač	BLIZZARD
Izdavač	VIRGIN
Žanr	RPG
Izlazi	zima '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Jednostavnost igranja koja još uvijek privlači okorjele ljubitelje RPG-a kao i one koji nisu nikako vezani uz taj žanr. Provjereno dobar grafički engine, velik izbor likova i golem virtualni svijet.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Promjenjeni likovi (izbačeni stari, uvedeni novi)i veličina svijeta, čime je produženo i trajanje igre nekoliko puta. Vizualna detaljnost okoliša dovedena do vrhunca.

Battle.Net promjene

Radi Diabla 2, Blizzardov internet server battle.net, koji podržava sve njegove igre, trebao bi biti nanovo dizajniran. Kakve će to promjene unijeti u igru? Glavni razlog što su se odlučili na ovakav potez su učestale pritužbe igrača vezane uz varanje, što je ometalo tijek igre. Sada će server preuzeti odgovornost zapisivanja svih likova na svoj server, čime bi se trebalo spriječiti svi pokušaji varanja. Kapacitet servera, kao i svake igre koja se odvija na njemu, također je povećan, što je zanimljivo, ali bi moglo znatno usporiti tijek igre, no sve ovisi o načinu prijenosa podataka između servera i našeg računala.



LIKOVI U DIABLU 2

Blizzard ljubomorno čuva sve važnije podatke o igri koje bi konkurencija mogla iskoristiti. Iako se na Internetu može naći gomila, ali stvarno gomila, slika i informacija o čudovištima i likovima, nema nikakvih službenih potvrda da će se oni uistinu i naći u igri. Zapravo, vjerujemo da sam Blizzard pušta te lažnjake želeći konkurenciji zamazati oči. Iz neslužbenih izvora vrlo bliskih Blizzardu uspjeli smo dobiti podatke o trima likovima, no nikad se ne zna - izmjene su uvijek moguće.

NECROMANCER



Vrsta čarobnjaka čiji su izvor moći mrtvi. Iako se bori na strani dobra, sredstva kojima se služi mogla bi se svakako okarakterizirati samo ne dobrima. Specijalizirao se za oživljavanje mrtvih i prizivanje najrazličitijih bića koja će služiti na njegovoj strani (vrlo zanimljiva opcija koja bi trebala biti uvedena u igru). Neki od njegovih poznatijih spellova bit će Rise Dead, Summon Familiar, Vampiric Touch, Binding te mnogi drugi koji po snazi nimalo ne zaostaju za navedenima.

AMAZON



Prvi ženski lik (bit će ih dva) bit će amazonka nastala spajanjem dviju već viđenih klasa, warriora i roguea. Bit će superiorna u bliskoj borbi i u borbi dalekometnim oružjem, stoga će joj i najdraža oružja biti koplje te luk i strijela. Tijekom igre moći će se specijalizirati u nekoliko različitih stilova baratanja oružjem.

PALADIN



Ovaj lik je glavni protagonist dobra u igri. Pomaže slabima, uvijek spreman za borbu protiv zla, opredjelio se za sveti cilj, spašavanje svijeta od zle Diablove vojske. Svi njegovi skillovi potječu od samih sila dobra pa stoga i imaju inspirativna imena poput Holy Aura, Shield Bash, True Blade, te Arm of God (samo ime govori koliko je koristan ovaj skill).

SPECIAL REPORT 4/98

Da se upornim i marljivim radom može stvoriti dobar proizvod i bez golemog budžeta i s malim brojem ljudi, dokaz je tvrtka Gamespring, pridošlica u svijetu računalne zabave, sa svojim, nadaju se, uspješnim prvijencem Dungeoncraftom.

HACK world EXCLUSIVE 4/98

Dungeoncraft





Krajem 1997., pojavila se programerska kuća *Gamespring*. Iako je zasad čine samo tri člana, programeri koji su svoje iskustvo stekli radom u tvrki *Deneba*, prve informacije i slike o igri koju trenutačno pripremaju vrlo su obećavajuće. Riječ je o RPG igri jednostavnog naziva *Dungeoncraft* (to vam sve govori). Scenarij je zasad još nepoznat jer se još uvijek izmjenjuju i dorađuju detalji.

Uglavnom, igra će rabiti pogled iz ptičje perspektive, zastupljeniji u starijim igrama tog tipa nego u RPG-ovima današnjice gdje se uglavnom pribjegava izometričnim perspektivama. Dakako, top-down pogled ima svoju manu ali i prednost. Tijekom igranja imat ćete bolji pogled na herojsku skupinu koju vodite (maksimalno 4), što znači puno bolju kontrolu, pogotovo u borbi, a kao nedostatak ističe

HACK chat

Pošto nismo bili zadovoljni šturim informacijama što smo ih uspjeli prikupiti, zamolili smo *Gamespring* za kraći intervju. Oni su, dakako, drage volje pristali, pruživši nama (a i vama) to zadovoljstvo da saznamo koji podatak više.

Bok Vinnie! Za početak, reci nam nešto više o Gamespringu, odakle ste, kada je tvrtka osnovana...?

• Ja i dvojica mojih partnera, *Mickey Portilla* i *Alex Portilla*, živimo u *Miamiju* na *Floridi*. Sva trojica dolazimo iz programerske kuće *Deneba*, a našu novu tvrku *Gamespring* osnovali smo 19. listopada prošle godine.

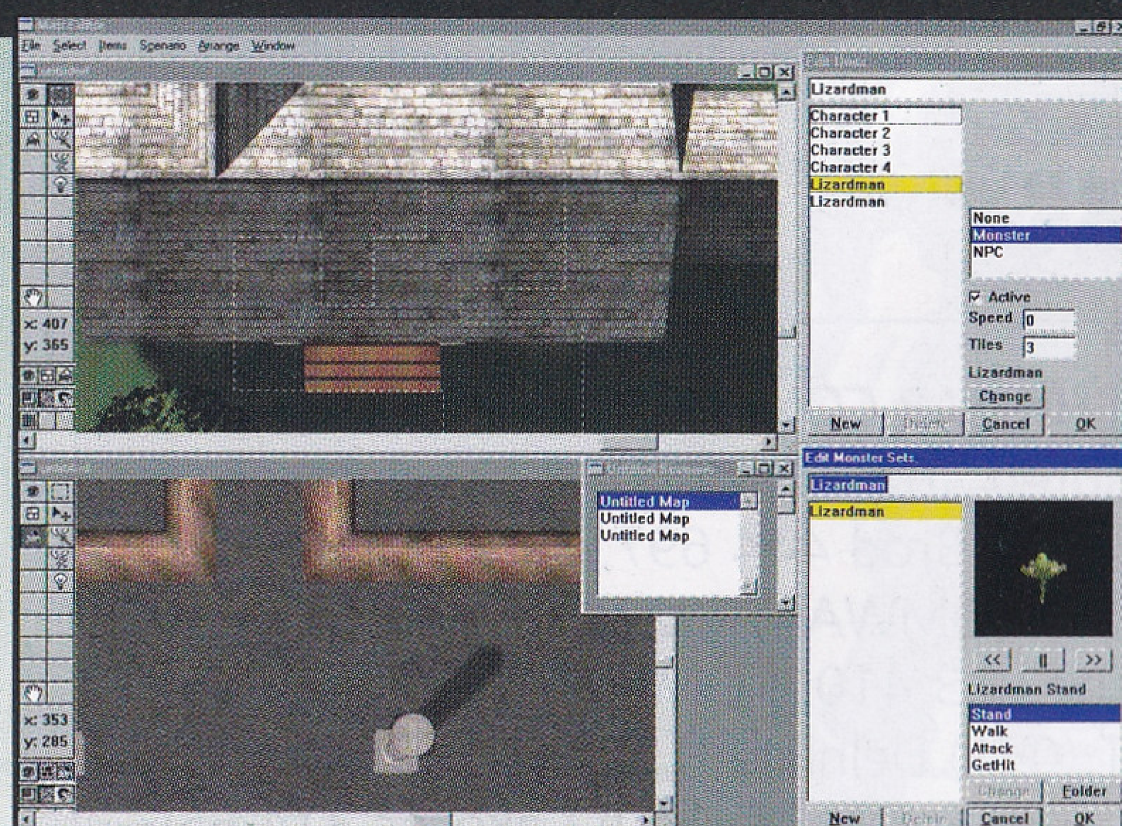
Zašto ste se baš odlučili na razvijanje Dungeoncarfta, tj. igre koja pripada RPG žanru?

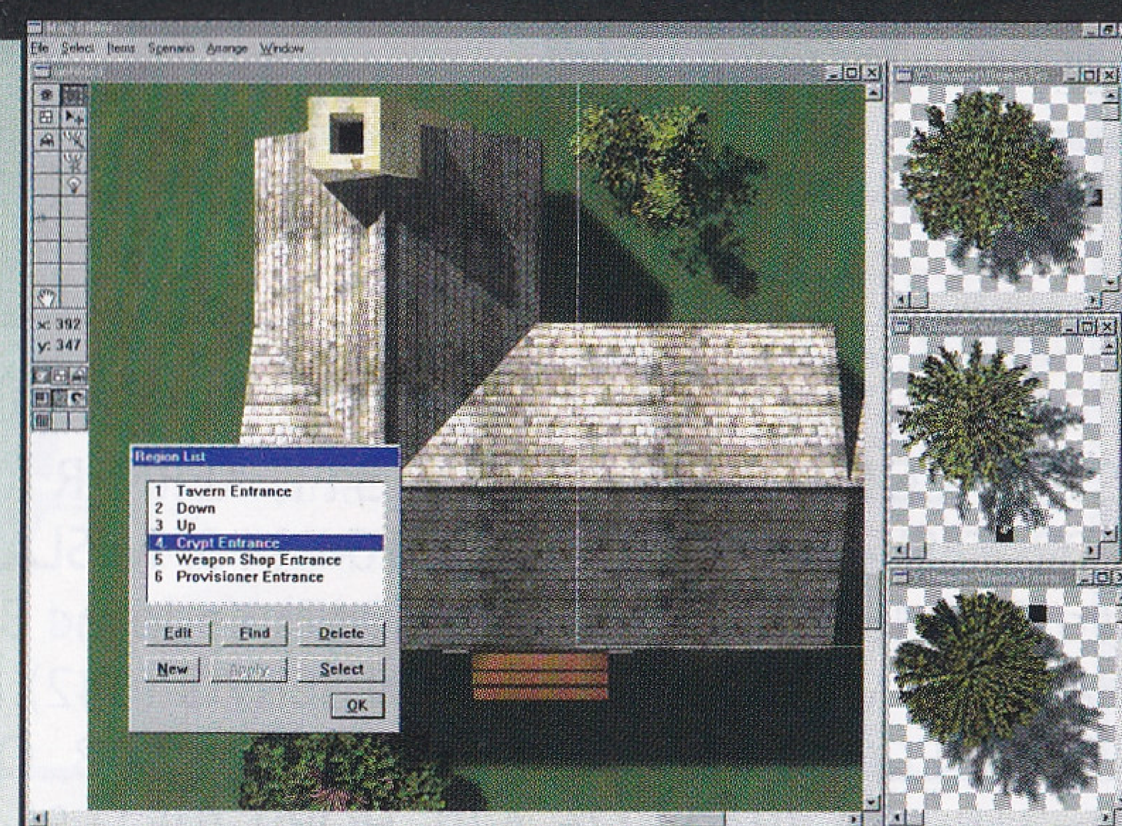
• U početku je *Mickey* predložio da započnemo našu karijeru dizaniranjem RTS igre, to se dogodilo dok smo još radili za *Denebu*. Vrlo uskoro počeli smo programirati rutine koje smo kanili iskoristiti za našu prvu igru. No ubrzo smo napustili tu ideju jer jednostavno nije bilo moguće programirati za *Denebu* i još dodatno trošiti svoje vrijeme na kreiranje potpuno nove igre. Nakon nekog vremena odlučili smo otići iz tvrtke, da bi pratili svoje kreativne porive, i tako je zapravo nastao *Gamespring*. Svi smo se složili da bi za početak bilo najpametnije prihvatiti se razvoja igre koja pripada RPG žanru jer smo držali da baš taj dio tržišta nije do kraja isko-

Zanimljivost

Primjereni editor

Konačno će i jedna RPG igra dobiti kvalitetan Game Editor kojim ćete moći do zadnjeg detalja izmijeniti stari ili stvoriti potpuno novi scenarij. Osim stvaranja vlastitog dungeona (konstrukcije samih prostorija), možete stvoriti i svoju priču za dotični scenarij i potkrijepiti ga uvođenjem NPC likova koje ste sami dizajnirali, različitih predmeta pa čak i moćnih artifacata.





VINNIE FALCO

Gamespring

ristio svoje potencijale. Za kratko vrijeme je grafički engine bio gotov i svemu tome smo dali ime *Dungeoncraft*.

Pošto ste vrlo mala i mlada tvrtka, na koji način kanite financirati svoj projekt, stoje li iza vas kakvi sponzori?
•Zapravo, nitko nas novčano ne pomaže. Troškove čitavog projekta snosimo sami, i to novcem koji smo uspjeli uštedjeti radom u *Denebi*. Veće količine novca nam zasad i nisu potrebne jer većinu posla radimo sami, osim voice acctinga, crtanja nekih portreta i još nekih sitnih elemenata igre.



Malo nas je al' smo jaki. Dečki iz Gamespringa: Alex Portilla, Mickey Portilla i Vinnie Falco.

Kakav se RPG sustav, tj. pravila, rabe u Dungeoncraftu, je li to neki od već postojećih, preuzetih iz pencil&paper RPG igara?
•Što se toga tiče nastojali smo biti vrlo pažljivi. Da ne bi povrijedili prava nekih proizvođača uporabom sličnih RPG sustava, posebno TSR-ovog *AD&D-a*, kreiramo svoj vlastiti sustav posebno namijenjen real time igranju.

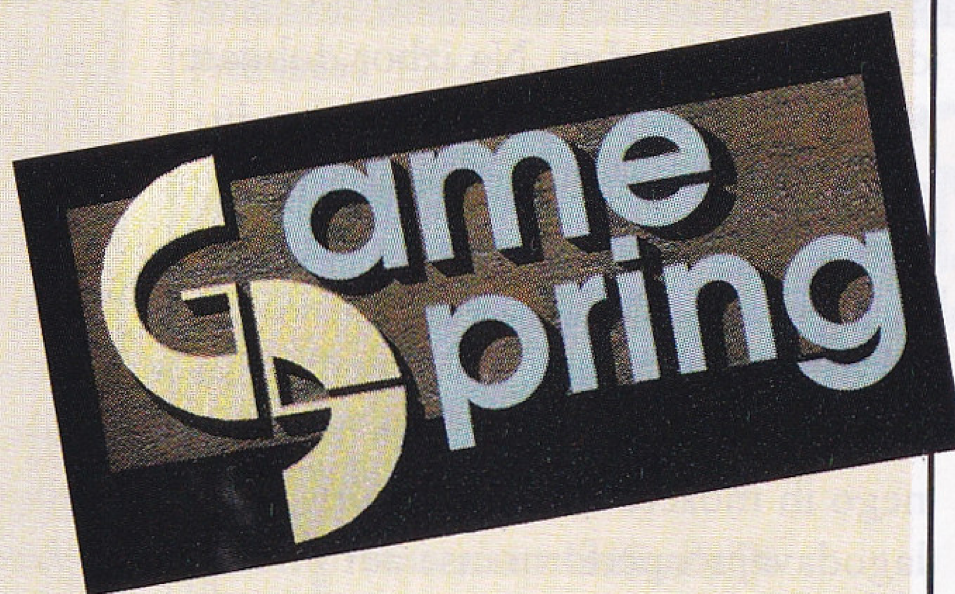
Znači li to da je borba u igri potpuno izvedena u realnom vremenu?
•Da, borba je izvedena u realnom vremenu, zapravo combat-mode kao takav ne postoji, nego kada dođe do bitke vaš neprijatelj i vi jednostavno refleksivno reagirate u stvarnom vremenu.

Možete li nam odati barem ukratko detalje o scenariju?
•Što se scenarija tiče detalji još nisu određeni. Već imamo pripremljen velik broj scenarija, ali se još nismo odlučili koji bi od njih bio najbolji, najvažnije je da ćemo nastojati izbjeći onaj standardi tip, *'kill the evil wizard'* , rabljen u tisuću drugih RPG igara.

Znate li već sada kolika će biti veličina virtualnog svijeta u Dungeoncraftu?
•Svijet bi, po našim mjerilima, trebao biti dovoljno velik da vas duže vrijeme zadrži pred ekranima. Sastoji se od 30 mapa, 28 njih su *dungeoni* a samo su 2 eksterijeri (jedna od njih je grad 4-6 puta veći od onog u *Diablu*).

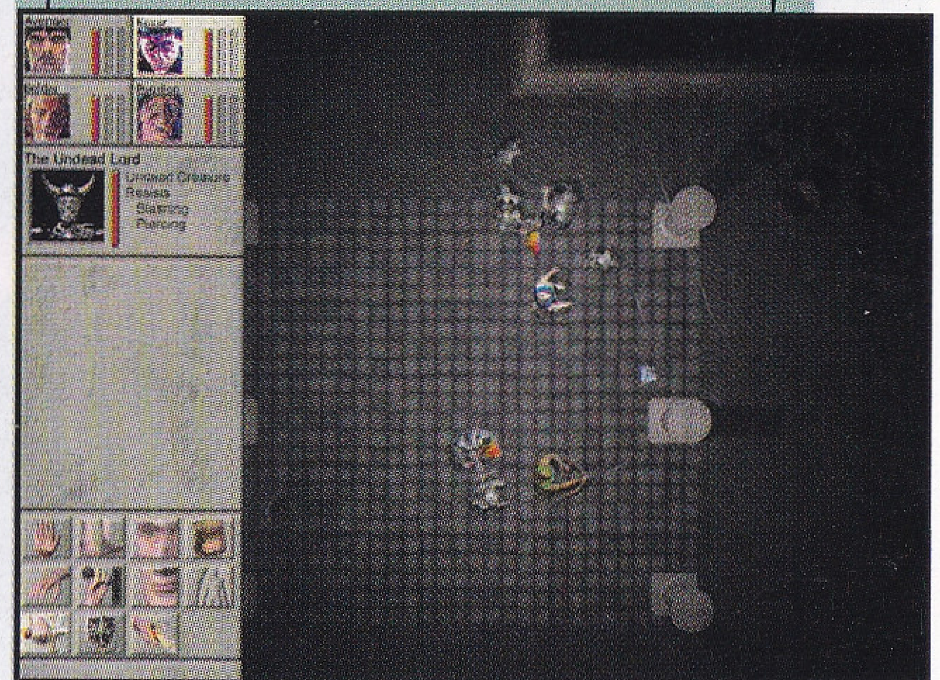
I još samo jedno pitanje za kraj: na koji će način Dungeoncraft i nakon dužeg vremena pokušati zadržati igrivost i suprostaviti se velikoj konkurenciji koja samo što se nije pojavila na tržištu.
•Prva demo verzija igre trebala bi se pojaviti na našem siteu (www.gamespring.com) već za dva mjeseca, gdje ćemo pokazati stvarne mogućnosti koje ona može pružiti. Odmah nakon izlaska igre na tržište, izdat ćemo i besplatan editor, gdje ćete moći kreirati svoje dungeone mijenjajući sve od konstrukcije, čudovišta pa do blaga koje se ondje nalazi. Time bi *Dungeoncraft* definitivno trebao zadržati svoj *replay-value* i nakon što nekoliko puta završite orginalnu igru.

Mnogo vam hvala na ovom kratkom razgovoru, nadamo se da će daljni razvoj Dungeoncrafta teći vrlo uspješno.



Na kraju dugotrajne muke oko probijanja kroz horde neprijatelja koje vas čekaju po tamnicama razbacanim diljem svijeta, čekaju vas glavni negativci, big bossovi, velike zvjerke.





Dungeoncraft

Proizvođač	GAMESPRING
Izdavač	-
Žanr	RPG
Izlazi	krajem '98
Platforme	☑ PC ☐ PSX

OSNOVNA OBILJEŽJA

Pogled iz ptičje perspektive, visoko kvalitetna 16- bitna grafika u rezoluciji 800x600. Nekoliko vrsta dinamičnog osvjetljenja. Real time combar i sve ostale karakteristke standardne u RPG igrama.

NOVOSTI KOJE DONOSI

Vjerojatno će se po prvi put u ovoj igri pojaviti *dobro* napravljen i, navodno, lagan za uporabu Game Editor koji će svakom igraču koji ima dovoljno vremena i kreativnosti omogućiti stvaranje vlastitog malog svijeta unutar ove igre.

se prevelika dvodimenzionalnost terena, što se nastoji ukloniti uporabom različitih metoda real time lightninga. *Dungeoncraft* obuhvaća i sve već legendarne pojave unutar RPG igara, od velikog izbora klasa i rasa (kojih će biti u zavidno velikom broju; od osam klasa, uspjeli smo doznati samo standardne: *Priest*, *Mage*, *Thief* i *Fighter*) pa do najraznovrsnijih oružja i spellova. Da bi se postigla veća raznolikost, uvedena je i mogućnost biranja još nekih dodatnih karakteristika koje utječu najviše na izgled vaših likova (boja kose, boja kože te još neki detalji). Način igranja nije preuzet ni iz jednog već postojećeg *pencil&paper* RPG-a (većina ih rabi TSR-ov *AD&D* sustav), nego su se dečki iz *Gamespringa* potrudili i stvorili potpuno novi sustav. Kao što je već karakteristično za sve novajlije na tržištu, *Gamespring* još uvijek nema izdavača za ovu igru, no po njihovim riječima, i taj bi problem uskoro trebao biti riješen.

Razvoj ove igre, kao i mnogih drugih popraćen je mnogobrojnim skicama i portretima, takav slučaj je i kod Dungeoncrafta.

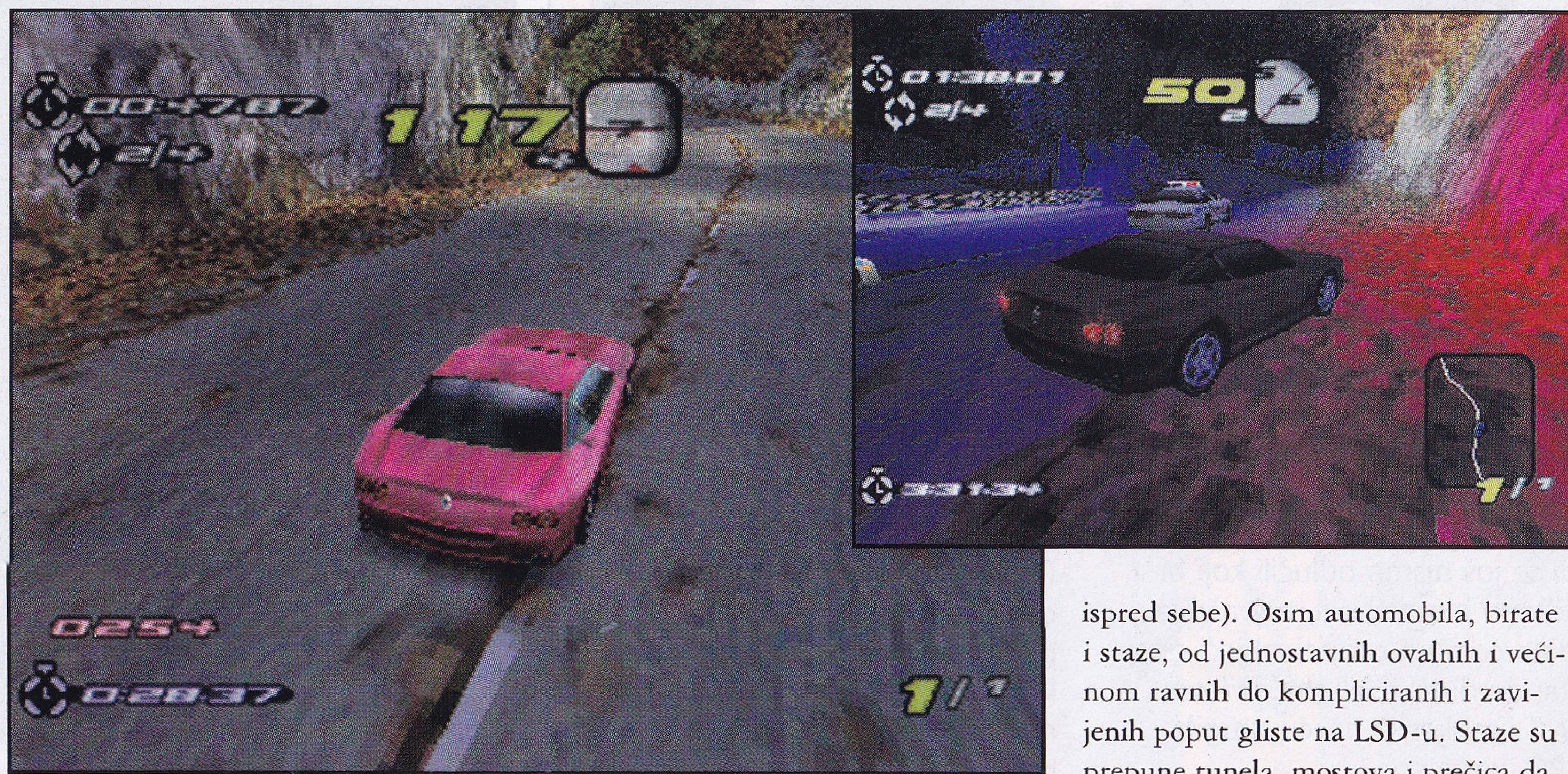




Need For Speed 3: Hot Pursuit

Treća sreća - ponajveća

Nastavci su uvijek lošiji od originala, ali je treći nastavak ove serije iznimka tog pravila. Dok je prvi Need for Speed bio iznimno dobar, drugi je podbacio u grafici i realnosti (to je donekle popravio Special Edition), stoga se Electronic Arts ovaj put morao itekako potruditi da bi privukao stare kupce. No, već je i ovlaš bačen pogled na Trojku uvjerio Beru da se ovdje radi o jednoj od najboljih igara ovog proljeća.



Hot Pursuit izvlači iz PSX konzole grafiku i efekte za koje nitko nije mislio da su mogući



Čim pokrenete igru, uočit ćete da su najveće preinake u grafici i vizualnom dojmu. Programeri su doista pazili na detalje i potrudili se ispraviti pogreške iz *NFS 2:* teksture cesta i okoliša su potpuno izmijenjene tako da, osim što izgledaju realnije, svojim brzim izmjenjivanjem poboljšavaju osjećaj brzine (za razliku od prošlog nastavka, gdje su jednolične teksture često davale dojam da puzite dok je brzinomjer pokazivao 150 mph). Automobili i okoliš su također dorađeni, pri čemu je puno vremena otišlo na kreiranje nove vrste svjetlosnih efekata pod nazivom "realtime lightning". Davanje imena vrsti svjetlosnih efekata može se učiniti glupim, ali ono što pomični i višestruki izvori svjetla različitih jačina i tonaliteta (maglovito svjetlo, trepereće svjetlo...) čine realnosti ove igre nikako nije za odbaciti. Mijenjanje izgleda okoliša pri noćnoj vožnji kad upalite farove, ili crveno-plavo svjetlo policijskog automobila koji vam se približava kroz maglu prizori su od kojih će vam zastati dah.

Osim izvrsnom grafikom, *NFS 3* se ne razlikuje mnogo od dosadašnjih vozačkih simulacija, ali je svaki aspekt igre dorađen i usavršen. Na izbor dobijate 8 automobila (neke morate i zaraditi dobrom vožnjom) i za sve njih možete vidjeti već standardne prikaze tehničkih pojedinosti, od vrsta ručnih kočnica do prijenosa i guma. Ovi detalji nisu tu samo da bi se zadovoljilo fanatike, nego ih možete i **mijenjati** prilagođavajući performanse automobila uvjetima na cesti (mogu varirati od suhog i sunčanog vremena do snježne vijavice u kojoj ne vidite ni 10 metara ispred sebe). Osim automobila, birate i staze, od jednostavnih ovalnih i većinom ravnih do kompliciranih i zavijenih poput gliste na LSD-u. Staze su prepune tunela, mostova i prečica da biste mogli umaknuti konkurenciji ili se skriti policiji, a postoji i bonus staza koju ćete "zaraditi" pobjedivši u *knockout* modu. Da vam vožnja u krug po izabranoj stazi ne bi dosadila, postoji i *tournament* mod u kojem vozite po svim stazama (pobjednika određuju prikupljeni bodovi) te *knockout* kod kojeg vozite na ispadanje.

No, daleko najzanimljivljiji način vožnje je *pursuit* po kom je igra i dobila ime. Radi se o utrci protiv protivničkih automobila i policije pa se nemojte čuditi ako već nakon prvih stotinjak metara (čim prekoračite dopuštenu brzinu i srušite prvi prometni znak) za vama krene nekoliko plavo-bijelih automobila s karakteristično šarenom rasvjetom. Nakon vašeg ignoriranja njihovih povika upućenih megafonom (*"Pull over!", "Lower Your Speed!"* i sl.), počet će s poznatim trikovima - ubrzavanje i bočno zaustavljanje ispred vas, barikade i izguravanje s ceste te ostale "suptilne" metode "plavih anđela". Naravno, što vi vozite bolje i brže, oni postaju sve opasniji. Moram priznati da se inteligencija digitalne murije definitivno približila stvarnoj pa ćete često spas morati potražiti u prečicama i zemljanim cestama jer su momci na ravnoj cesti u svom elementu te će vam pobjedu u *pursuit* načinu učiniti gotovo nemogućom ako ste vozač-početnik. Dobra strana usavršene AI murije što oni love svakoga tko prekorači ograničenje brzine, ne samo vas, pa tako možete prljavom igrom usporiti svog suparnika i slatko se smijati dok ga u retrovi-

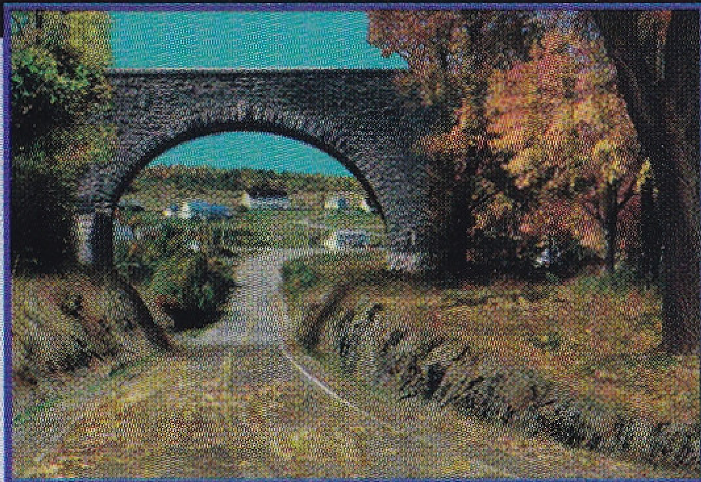
Analogno je bolje

Iako je ova igra sasvim igriva i bez ikakvih pomagala, igranje s analognim kontrolerom je lakše i ugodnije od igranja običnim kontrolerom. U nedostatku volana i papučica, analogni daje mnogo bolju kontrolu nad automobilom, a povećava i inače visoki nivo realnosti ove simulacije.



Put oko svijeta...

Hot Pursuit ima najmaštovitije i najraznovrsnije staze od svih igara iz Need for Speed serijala... Što je najvažnije, niste ograničeni na broj od 5-6 staza na koju su nas lijeni proizvođači igara uspjeli naviknuti jer u NFS 3 imate na raspolaganju čak 11 staza...



Hometown
Početna, a ujedno i najlakša staza vodi vas kroz polja kukuruza i mali, mirni gradić. Rana je jesen i cesta je na mjestima pokrivena lišćem koje postaje klizavo padne li kiša.



Red Rock Ridge
Vozeći kroz pustinju, često ćete izgubiti cestu pod kotačima i ostavljati tragove u pijesku. Izbjegavanje kaktusa, grmlja i stijenja može vas stajati dragocjenih sekunda.



Aquatica
Prvo malo uz obalu, pa kroz podvodnu plastičnu cijev, gdje vas kroz tamne vode promatraju oči stanovnika dubina.



Empire City
Nagradna staza, o kojoj možete saznati sve ako kupite igru i uspijete je pronaći.



Rocky Pass
Kroz šume i planir
ćete morati često
želite da vam se st

it





Svjetlosni efekti su uistinu nešto posebno i upečatljivo u ovoj igri i najviše dolaze do izražaja u noćnoj vožnji.

RUKA

je

igriva i bez
je s analognim
ugodnije od
erom. U
pučica, analog-
ntrolu nad
va i inače viso-
mulacije.



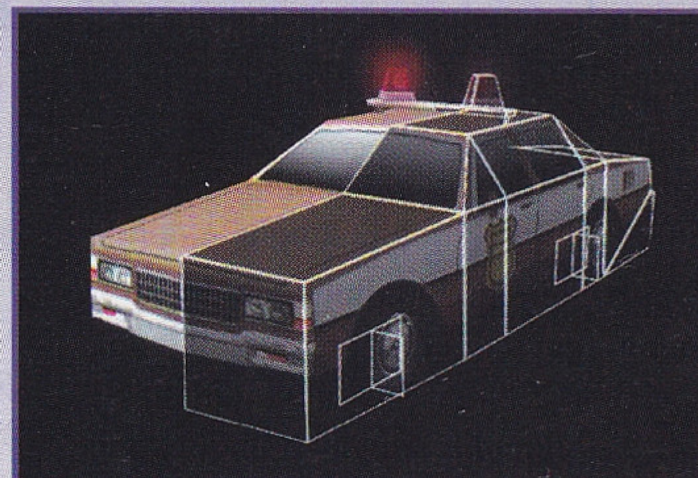
zoru gledate okruženog policijskim autima. Sve ove načine možete igrati i udvoje, pri čemu se ekran dijeli na dvije polovice, a igra neće, usprkos dvostrukoj količini akcije, biti nimalo usporena. Moram priznati da se pri igranju udvoje zaista vidi da *Need for Speed 3* tjera PSX do njegovih (vjerojatno) krajnjih granica. Izvanredna grafika i zvuk, te osjećaj brzine - i sve to dvostruko, tj. dva puta na jednom ekranu, tražit će u PC inačici brzu makinu opremljenu najnovijom 3D karticom, a i onda - tko zna? Kompletna zvučna podloga je vrlo uvjerljiva, a sve postaje još nekoliko puta bolje ako imate opremu koja bi iskoristila i Dolby Surround opciju - ja sam samo oslušnuo i doživljaj je doista fenomenalan! Uz standardno brzu glazbu koja prati vožnju (birate rock i techno varijante), tu su i digitalizirani zvukovi automobila i okoliša te glas suvozača koji vam u *practice* načinu najavljuje zavoje.

Uza sve te tehničke poslastice, koliko je igriva ova igra? I po tom je pitanju *NFS 3* prestigao svoje prethodnike. Iznimno dobra kontrola nad autom kombinirana s osjećajem brzine koji se može mjeriti s onim iz *Wipeouta*, te zanimljivi načini vožnje koji unose dah svježine u prilično jednoličan žanr simulacija daju ovoj igri onaj "još jednom" osjećaj koji već dugo nismo imali prilike osjetiti. Osim toga, računalni protivnici i murija su vrlo inteligentni i pamte vaše akcije pa će vam se oni vozači kojima ste učinili nešto nažao osvetiti istom mjerom. Hvale na račun AI-a u ovom slučaju nisu isprazne jer AI u *NFS 3* značajno produljuje igrivost - trebat će vam dosta vremena da pređete sve staze i na lakšem nivou, a teži će vam dugo biti potpuno nezamisliv. Sve navedeno znači samo jedno: *Need for Speed 3* trenutačno je daleko najbolja igra u svom žanru i svakako je morate nabaviti. To važi kako za ljubitelje utrka, tako i za one kojima su računalne vožnje dosad bile odbojne - uz ovu ćete igru zaboraviti da niste u autu. 

ih
i vozite
sve
ti da se
nurije
arnoj pa
otražiti u
cestama jer su
svom elemen-
pursuit načinu
om ako ste
strana
oni love
graničenje
tako možete
svog suparni-
k ga u retrovi-

Policija trenira strogoću

Policija koja vas goni cestama NFS-a vozika se u jednako dobrim autima kao i vi, samo su prebojani u karakterističan uzorak i ukrašeni crvenim i plavim "rotirkama" (zanima me postoji li taj dodatak u originalnom katalogu). Na priloženim slikama možete vidjeti neke od automobila u kojima vas murija ganja (da, na slikama se također vrlo zorno vidi da u današnjim 3D igrama komplicirani objekti i nisu toliko komplicirani kao što se čini na prvi pogled - trik je u tome da se na jednostavan žičani objekt nalijepe maštovite i uvjerljive teksture).





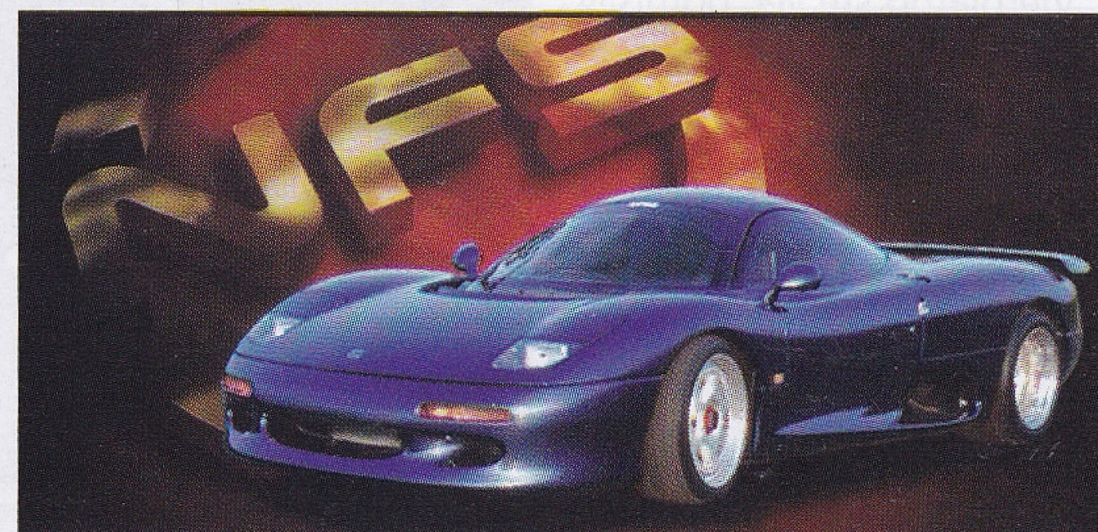








Murija se služi svim mogućim prljavim trikovima i u ovoj igri nije glupa kao u vicevima. Naprotiv, AI u Hot Pursuitu je možda najzaslužniji za veliku igrivost i replay faktor.





NFS 3: Hot Pursuit

Arkadna simulacija vožnje

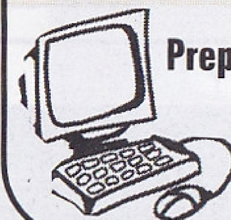
Proizvođač *Electronic Arts* **Izdavač** *Electronic Arts*

- Ne bih znal reći

91

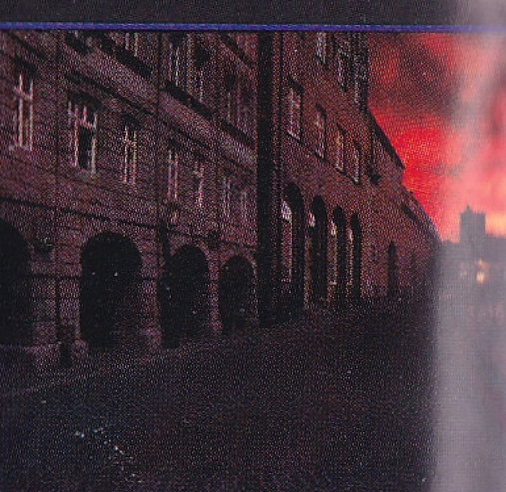
- Nivo detalja i realnosti
- Divnu grafiku
- Inteligenciju protivnika i policije

Prekrasno napravljena, izrazito realna i brza vožnja. Daleko najbolji dio NFS serijala koji vaš PSX tjera do krajnjih granica



Preporučena konfiguracija

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☑ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem



pire City
gradna staza, o kojoj
žete saznati sve ako
ite igru i uspijete je
naći.



Rocky Pass
Kroz šume i planine, gore i dolje. Ovdje ćete morati često mijenjati brzine ako ne želite da vam se stroj pregrije.



Country Woods
Zima stegla, led na cesti, a i snježni nanosi su česti. Pjesničko raspoloženje pokvarit će vam stalno proklizavanje - dobar izbor guma je presudan.



Lost Canyon
Putujete kroz pustinju i ruševne gradove davno umrlih Indijanaca. Pazite se iznenadnih račvanja ceste - svaki je odvojak na različitoj visini.



The Summit
Idemo na skijanje! Kao i na Rocky Passu, stalno penjanje i spuštanje zahtijeva vještog vozača. Zimski uvjeti čine stvar još opasnijom.

Novosti iz Activisiona

Activision se toliko zagrijao u borbi za vodeće mjesto na svjetskom tržištu, da je u nevjerojatno malim razmacima počeo izdavati i najavljivati raznorazne igre. Doslovno pred samo zaključenje ovog broja Hackera smo u redakciju dobili nove materijale iz Activisiona o njihovim novim izdanjima. Ukratko vam donosimo te novosti, a opširnije izvješće pročitajte u sljedećem broju kada će sam Activison dati više informacija.

Heavy Gear 2

Nastavak više-manje uspješnog *Heavy Geara* (koji je prilično razočarao Damira Rukavinu) smješten je u istoimeni svijet prepun golemih robota u stalnoj borbi za opstanak. Prvi dio nije baš najbolje funkcionirao na sporijim strojevima pa da bi se taj i velik broj drugih nedostataka otklonio, *Heavy Gear 2* će biti poputpuno 3D ubrzan. Predviđeni datum izdavanja ove igre je negdje tijekom ove zime. Damire, nadamo se da će nastavak zaslužiti koji postotak više, no bez pretjerivanja.

Heavy Gear 2
Proizvođač: ACTIVISION
Izdavač: ACTIVISION
Žanr: AKCIJA/SIMULACIJA
Izlazi: zima '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

Third World

Prva u nizu triju igara koje će *Redline Games*, prema nedavno potpisanom ugovoru, razvijati za *Activision*. Riječ je o zanimljivom pristupu hibridnom žanru; radnja igre smještena je u razrušeni svijet budućnosti gdje vodite svoju bandu takozvanih heroja i brinete za njen opstanak i uspjeh. Po riječima dizajnera, *Third World* unosi nabolje elemente iz obaju svijetova, RPG igara i strategija, stvorivši tako hibridni žanr koji bi se trebao svidjeti široj publici.



Third World
Proizvođač: REDLINE GAMES
Izdavač: ACTIVISION
Žanr: RPG/STRATEGIJA
Izlazi: zima '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX

Heretic 2



Vjerojatno ste već pomislili da je ovo neki zastarjeli, zaboravljeni *Activisionov* projekt ili da je pisac ovog teksta pogriješio u naslovu. Pa nije ni jedno ni drugo. Nakon brojnih FPP pucačina započetih *Hereticom*, *Raven Software* se odlučio na novi potez u stvaranju svoje nove igre. Priča se nastavlja, što znači da u ulozi heroja *Corvusa* morate ponovno spasiti svijet od zle bolesti koja se nad njim nadvila, no sada će sve izgledati malo drugačije i zanimljivije - *Heretic 2* rabi **preuređeni** *Quake 2* engine na taj način da svog heroja pratite iz trećeg lica, poput načina rabljenog u *Tomb Raideru*, sa stalnom izmjenom kamera. To je ukratko ono najvažnije... Zamalo zaboravih spomenuti: igra radi samo uz pomoć 3D kartice.

Heretic 2
Proizvođač: RAVEN SOFTWARE
Izdavač: ACTIVISION
Žanr: RPG/STRATEGIJA
Izlazi: koncem '98
Platforme ☑ PC ☐ PSX



Quake 3

Vaše vas oči ne varaju: *Activision* nam je za ovu godinu spremio ultraiznenađenje, nastavak *Quake* serijala obožavanog širom lijepe naše. Razvoj igre je pod nadzorom programerske palice *Johna Carmacka* (čovjeka odgovornog za prva dva nastavka). O *Quakeu 3* se stvarno vrlo malo zna, no *Carmack* se bez ustručavanja već usudio izjaviti da će za igru trebati (da, da) izvanredno jaka 3D kartica, točnije, *Voodo 2* će biti standard; sa slabijima igra će raditi, ali će razlučivost i kvaliteta grafike bit upitni.

STOP THE PRESS!

Psygnosis kreće na N64

Psygnosis, svjetski poznata i jedna od vodećih izdavačkih kuća u svijetu računalskih igara, upravo je objavila da započinje s proizvodnjom naslova za *Nintendo 64* konzole. Prvi naslov što ga kane izbaciti na tržište je *Wipeout 64*. Kako tvrde, *Wipeout 64* će izvanrednu igrivost *Wipeout* serijala povećati izvanrednom grafikom i dodavanjem novih opcija. Zašto se *Psygnosis* odlučio na ovakav potez i pohod na *N64* tržište nije nam poznato, no da mu je uistinu do tog tržišta stalo, mogao je to već davno prije učiniti.

Snimanje Wing Commandera pri završetku

Producent filma *Wing Commander*, osmišljenog prema istoimenoj igri, *Todd Moyer* objavio je da snimanje filma ulazi u završnu fazu te bi do kraja mjeseca sve trebalo biti završeno. Posljednji će se tjedan snimanja glumačkoj ekipi u studiju u *Luexembourgu* pridružiti *David Warner*, vrlo iskusan glumac a neki od zapaženijih filmova u kojima je glumio su *Titanic*, *Torn*, *The Omen* i *Scream 2* te velik broj poznatih televizijskih serija kao što *Twin Peaks*, *Star Trek: The Next Generation* i drugi.

Gamestorm, Aliens Online

Kesmaijeva nova grupacija *Gamestorm*, koja se bavi podrškom za neke Internet igre te izdavanjem istih, ovaj je mjesec izdala multiplayer akcijsku igru *Aliens Online* napravljenu po drugom nastavku *Alien* serijala. Pošto je još nismo imali priliku zaigrati, možemo samo spomenuti neke njene karakteristike - 3D grafiku i, navodno, mogućnost igranja nekoliko tisuća igrača na jednom serveru. Istinito ili ne, provjerite sami.

Carmageddon Splat Pack

Svi imamo svoju mračnu stranu, a nasilje nad računalski stvorenim likovima je uvijek odličan ispušni ventil. Nakon silnih zabrana i etiketa koje su Carmageddonu prikrpali "dežurni čuvari morala", Patrik Pencinger odlučuje sve staviti na kocku, sjeda za volan i <SPLAT> ostavlja krvave <SPLAT, SPLAT> fleke po cesti...





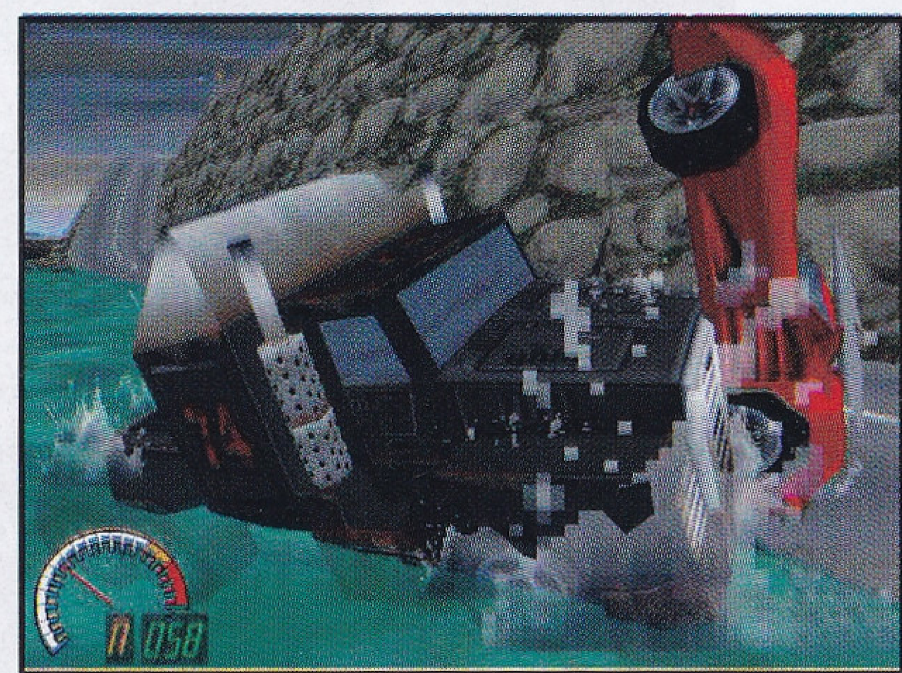
Can you really give up all the joys of killing pedestrians?

Kao što vam je poznato otprije, u *Carmageddonu* se borite protiv vremena i ostalih trkača. Igru počinjete na 99-om mjestu, a da biste dospjeli do prvog morate prikupiti što više kredita kojima kupujete poboljšanja za svoje vozilo. *Carmageddon* ima 36 različitih staza, a *Splat Pack* mu dodaje još 20. Srećom, niste ograničeni označenom stazom, nego možete istraživati okolne terene gdje se kriju najbolja poboljšanja. Kredite i vrijeme dobijate *<SPALT>* gaženjem *<SPLAt, SPLAT>* ljudi (više ako ih zgazite nekoliko odjednom ili ako dobijete nagradu za umjetnički dojam) i sudaranjem s ostalim protivnicima (najviše frontalnim sudarom). *Carmageddon* je posebne pohvale odnio za simuliranje fizičkih osobina automobila koji se ponaša vidno različito, ovisno već na kakvom ste terenu. Nažalost, sve što je dobro prije ili poslije postane dosadno. *Carmageddonova* brutalnost i igrivost vrlo brzo splasnu zbog neopravdano velikih hardverskih zahtjeva. Istina, grafički engine se brine za glomaznu mapu, stotine pješaka u pokretu, AI desetorice računalnih protivnika, fizičke osobine vozila, ali molim lijepo: 320x200 u DOS-u u jadnih 256 boja vuče se kao zgažena mačka na P100. Kao i uvijek, spas dolazi u obliku *3Dfx* podrške koja *Carmageddonu* daje glatkoću i fluidnost koju danas očekujemo od svake igre s *3Dfx* podrškom.

Splat Pack – pokolj se nastavlja! Ako i nakon *Carmageddona* žudite za ubijanjem, *Stainless Software* će vas obradovati *Splat Packom*. Radi se o pokolju na 20 novih staza i 4 nova

Max Pack

U posljednji tren nam je stigla obavijest da je u trenutku kada ovo pišemo na tržište izbačen Max Pack koji u jednom paketu nudi Carmageddon, Splat Pack, podložak za miša i privjesak za ključeve. Max Pack nije cenzuriran tako da ljude i krv nisu zamijenili zombiji i nerealni zeleni iscjedak, kao što je bio slučaj nakon što je igra zabranjena u Engleskoj. SCI je, naravno, podigao protutužbu i sud je ovaj put presudio u korist SCI-a tako da se Max Pack prodaje necenzuriran čak i u Engleskoj!



Kamion je jako zlokobna stvar. Ubit će vas jednim dobrim udarcem. Srećom, relativno je spor i slabo pokretljiv, a ne može se baš ni provući kroz sve rupe kao vi...



Tek na 3Dfx-u ova igra postaje ugodna za igranje.

Carmageddon Splat Pack — *Koljačina bez granica*

Proizvođač *SCI* **Izdavač** *SCI*

- bez 3Dfx-a izgleda kao nešto izvučeno iz prošlog desetljeća.

91

- iznimna igrivost
- brutalno, krvavo i zabavno.

Dobar primjer kako bačva krvi može postati još krvavija.



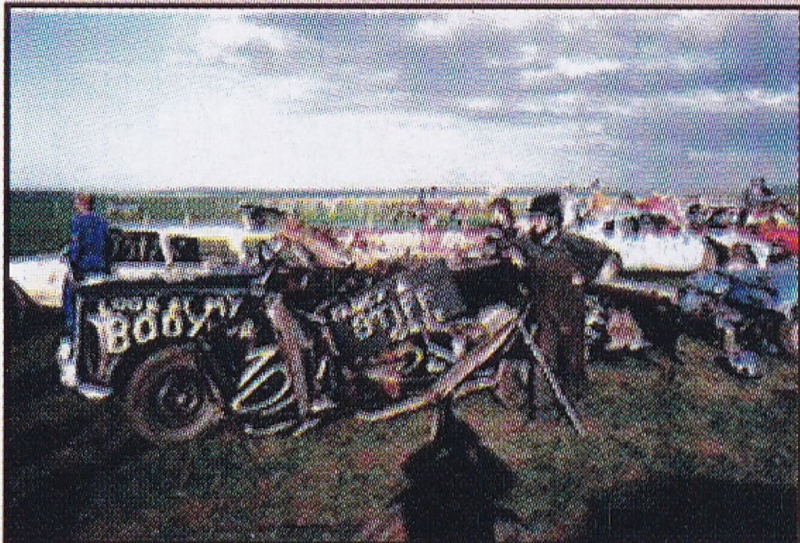
Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb
- 3Dfx Voodoo

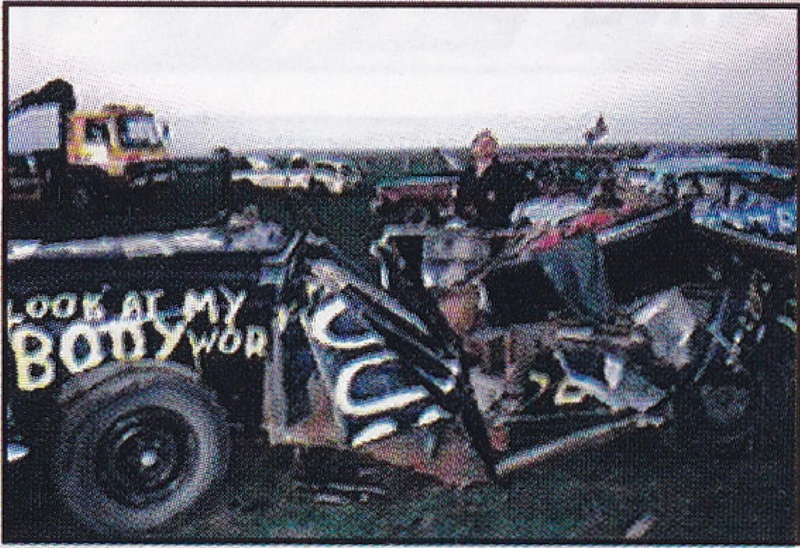
Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

Smrt i razaranje

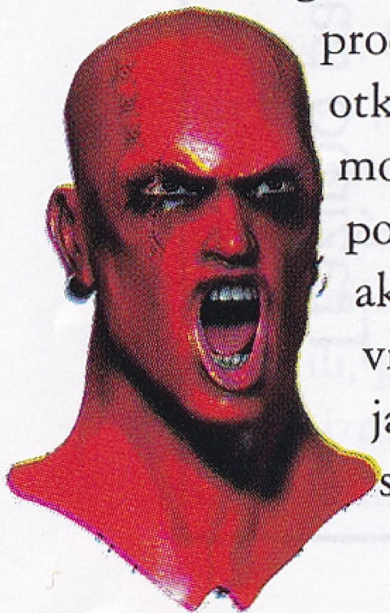
Ako ste igrali Carmageddon, sigurno se pitate kako su programeri uspjeli napraviti tako dobar fizički podsustav igre. Evo što o tome ima izjaviti Neil Barnden, jedan od roditelja Carmageddona:

"Očigledno, nema smisla sjesti uz autocestu i čekati da se dogodi nesreća da bi se proučio učinak. Zato smo odlučili zaposliti kaskadera. Upravo njegovo lice pratite na incar kameri kad vozite crveni automobil. Otišli smo na odlagalište starih automobila i igra je počela. Nakon stotinjak demoliranih automobila, skupili smo dovoljno podataka, trebalo je samo snimiti zvučne efekte, što je bio lakši dio posla. Uzeli smo nekoliko pajsera, lopata i krampova, mikrofon i još malo udarali po hrpetini metala. Priznajem, mi jesmo sadisti i bolesnici, ako ste to htjeli pitati."





okoliša: gradove i pustinje zamjenjuju idilični krajolici, a ako ste dovoljno zlobni - počašćeni ste vožnjom kroz **pakao**. Za ljubitelje mrežnog razbijanja priložene su i nove mrežne mape, od kojih je najzanimljivija tzv. osmica. Vozila su dobila novi, agresivniji vizualni identitet, a dio koda koji se brine o fizici dobio je izvjesne preinake i unio dodatnu dozu realizma! Iako press release sintagma *"poboljšani AI"* obično znači *"preskoči sljedeći ulomak"*, *Splat Packovim* se tvorcima mora odati priznanje za poboljšanja u AI-u igre. Protivnici sada voze nove automobile, a najviše zadivljuje kamiončina koja razara jednim udarcem, *Bigfoot*, i *Mini Morris* koji nevjerojatno precizno gazi ljude. Na kraju dana, nakon što se ogradimo od svih moralnih prodika koje ovu igru prate otkad postoji na tržištu, ne možemo a da vam ne preporučimo *Splat Pack* (ali samo ako imate *3Dfx*) koji će još više produbiti užitak ubijanja koji ste prvi puta iskusili s *Carmageddonom*.



Interstate 76 Nitro Riders



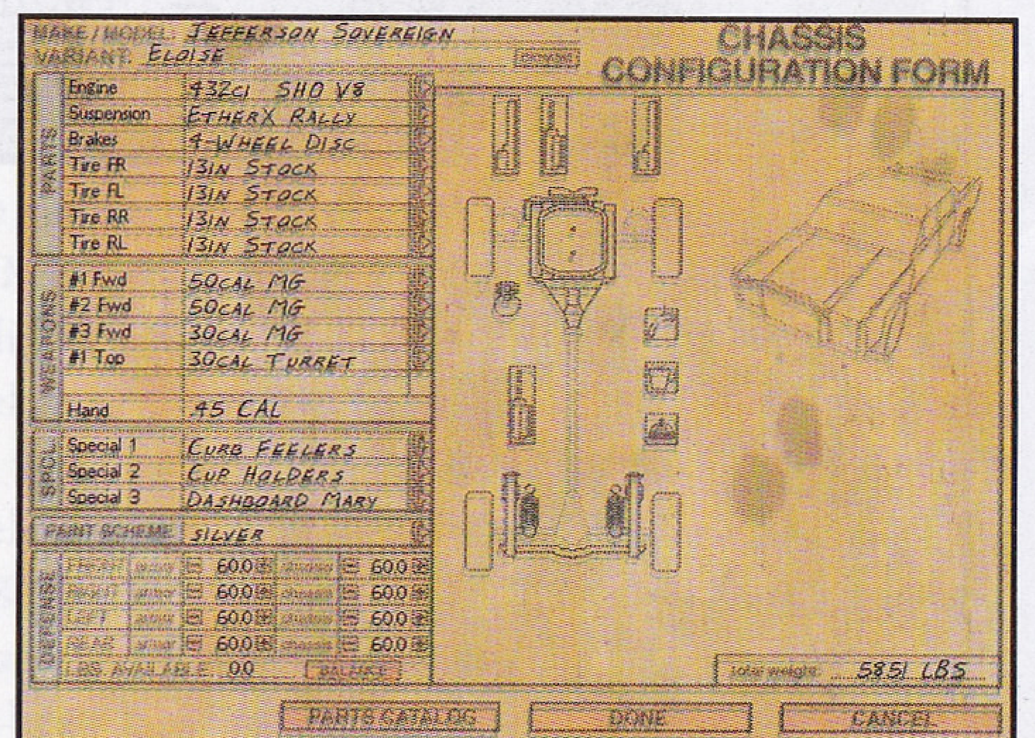
Funky ritmovi, afro frizure, otkačeni automobili, iskvareni crnački naglasak i gomila bad guysa koje opet treba naučiti pameti. Izgleda da će Dario Rakovac opet provesti još jedan tipičan dan u uredu...



Osim par zamućenih tekstura, ništa nova...

Godine 1976. skupina automobilskih osvetnika, predvođena *Groove Championom*, uspjela je spriječiti uništenje strategijskih naftnih rezervi *Amerike* i osvetiti jednog od svojih bespoštednom borbom protiv zlog *Anthonia Malochia*. No, priča nije počela tada, prava priča počinje još 1970., kad je *Amerika* bila u velikoj krizi nakon vijetnamskog poraza i ostavke tadašnjeg predsjednika *Richarda Nixona*. Počinju se okupljati sumnjive skupine i provoditi svoju viziju zakona američkim autocestama. U *Nitro Ridersu*, prethodniku velikog *Activisionovog* hita *Interstate 76*, možete vidjeti kako je došlo do opisanih događaja. U to se doba naš heroj *Groove* još sunčao na plažama, a sestra mu s ratnikom-pjesnikom *Taurusom* i mehaničarem *Skeeterom* krstarila pustinjskim cestama a upravo je to krstarenje opisano u novom setu nedavno izdanih *Activisionovih* misija. U njemu, kao jedan od spomenutih likova, igrate posebno kreirane misije za vas koje su svojevrstan uvod u kasnija zbivanja, daju malo više podataka o likovima i događajima kojima *Interstate 76* duguje svoju popularnost. Iako su vrlo zanimljive i dobro osmišljene, problem je što nisu povezane pričom i što su dostupne na samom početku igranja. Bez priče koja bi ih povezala nema slijeda događaja ni radnje, što je velik propust - ubija i najmanju naznaku fenomenalne atmosfere kakvu je originalna igra imala. Kako nema priče, nema više ni skupljanja otpada ni strategijskih elementa vezanih uz izbor oružja i opreme. Na početku svake misije možete izabrati bilo koje vozilo i opremu - uvijek su ispravni i dostupni. Jedini izazov što ga *Nitro* skriva je misteriozni četvrti lik kojeg ćete otkriti tek kad završite sve misije s prva tri. Maštovito, zar ne? S tako slabim single player modom, čovjek bi pomislio da je barem multiplayer pojačan, ali nažalost, ništa od toga. Gotovo je sve po starom, jedino je dodana opcija za tzv. *Capture the Flag* način igranja, istina, znatno zanimljiviji od monotonog natjeravanja pustinjom. Najznačajnije su promjene tehničke prirode.

Interstate sada nativno podržava sve aktualne 3D ubrzivačke kartice ali morate imati najnovije drivere želite li vidjeti išta drugo doli par mrlja pri vrhu ekrana. Od novih tehnologija, Nitro u potpunosti podržava *Force Feedback*, još bolje od prethodnika, tako barem zbog tih nekoliko detalja ova ekspanzija zaslužuje malo pozornosti. Ipak, nedostatak priče koja bi povezala pojedinačne misije i uklanjanje uvijek atraktivnog krvavog nadograđivanja vozila ubijaju atmosferu i čine ovaj proizvod tek nabrzinu sklepanim setom misija s jedinim ciljem - zaraditi još novca na staroj slavi.



Sva oružja, sva oprema, sva vozila...

Interstate 76: Nitro Riders — *Mission Disk*

Proizvođač *Activision* — **Izdavač** *Activision*

- nedostatak priče
- problemi s 3Dfx karticama
- mali broj misija

72

- 3D podršku
- dizajn misija
- force feedback efekte

Još jedan pokušaj zgrtanja novca na staroj slavi.



Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb
- 3Dfx

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

TURBO HACKER

TOP LISTA

- QUAKE 2
- FLIGHT UNLIMITED 2
- FIFA 98
- BLADE RUNNER
- LORDS OF MAGIC

FLIGHT UNLIMITED II



Ukratko o ovoj simulaciji aviona : uživajte u letu ! Vrteći je malo na stroju požalio sam što nisam pilot (a i bolje je zbog moje težine). Vozeći P-51D ili 'ti Mustang pomalo sam zavidio pilotima (a i stjuardesama) jer se oni voze u kojekakvim avionima o kojima mogu samo sanjati , ali ja zato imam prednost nad njima ja imam opciju LOAD a oni .....

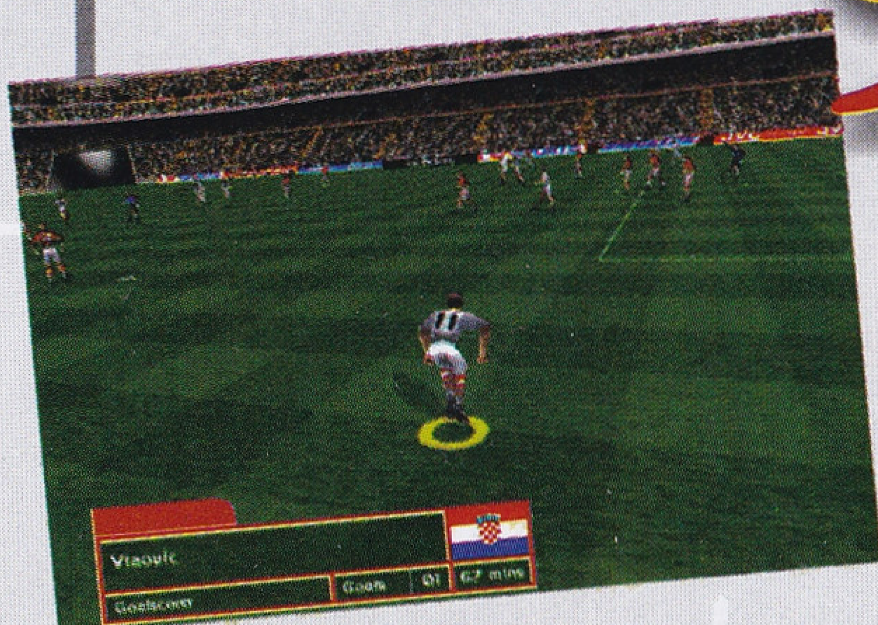


BLADE RUNNER



Ja detektiv - ti žrtva ! Mi u L.A. 2000 i neke i to je to ! Lovimo replikante koji nam toliko zagorčavaju naš spokojan i miran život. Ali to nije sve ! Ipak na 4 CD-a treba nešto staviti, recimo animacije, dosta igre i da sve na kraju bude O.K. Krajnja preporuka je jasna : nabavi to ! Jer dok ovo pišem još mi se vrti u glavi od dobre animacije, a i same igre.
P.S. ako Vam se sviđa mjuza iz Blade Runnera onda ne oklijevajte.

FIFA 98





Svjetsko prvenstvo je na pomolu, a u europskom smo dobili prave gubitnike u grupi. Ali što ako naši razočaraju? Ako se to već dogodi (nadam se da neće), ostaje nam jedino okaljanu nogometnu čast sprati u FIFI '98 zaigravši sa 172 nacije ili 189 klubova okupljenih u 11 nacionalnih liga. Da igra ne bude monotona, na raspolaganju vam je 16 stadiona i bogat fond riječi (nekih 40000), a ako vam ni to nije dovoljno, onda zaigrajte umreženo na 8 PC-a okupivši čak 20 igrača.

LordsOfMagic

Tvorci legendarne igre "Lords of the Realm II" nisu nas ostavili na milosti i nemilosti drugih programera. "Lords of Magic" je očekivani "nastavak" navedene igre ali je ipak mala razlika u scenariju. Ovdje nije borba između ljudi već je borba zlih čarobnjaka i dobrih vilenjaka ili obratno prebačena u 16-bitnu grafiku s 3D okruženjem. U suštini ako ste igrali Heroes of M&M ili Lords of the Realm sve Vam je jasno, a ako niste moj savijet je odigrajte ovu igru i ako Vam nije dosta scenarija onda imate na raspolaganj u vrlo snažni map editor kojim možete kreirati svoje "svijetove".



PREPORUKA

- STAR TREK PINBALL
- PINBALL CONST. KIT
- US CHESS FEDERATION
- TOTAL HEAVEN

Queen: The Eye



Izgleda da niti prerana smrt Freddiea Mercurya, karizmatičnog frontmana grupe Queen i jedinog pravog rock-zabavljača, nije uspjela zaustaviti Queen mašineriju. Nakon nekoliko albuma objavljenih nakon Freddieve smrti, Queen fenomen se seli i u svijet računalnih igara. U Queen: The Eye se na jedinstven i multimedijalan način uspješno isprepliću računalna igra te muzika i motivi iz Queen stvaralačkog opusa, stvarajući neponov... (na ovom mjestu Hrvoje "Špoki" Špoljar više ne može izdržati, otima mi igru iz ruke, daje petama vjetra i za 10 dana me naziva u redakciju: "bok, ja sam napravio recenziju, igru ti neću vratiti"... A mislio sam da sam jedini u redakciji zaluđen Queenom).





Ovaj lapan ovdje osjetio je moju nabrušenu oštricu, ali kada je gusto a nemate odgovarajuće sedative da umirite neprijatelja, bježite glavom bez obzira!

Godina je 2150. Ostatke urbanog društva, u svijetu gdje su iluzija i realnost jedno, kontrolira divovska mreža. Iza mreže stoji bio-tehnološko samoreplicirajuće stvorenje - *Eye*. Svi oblici slobodnog mišljenja i kreativnosti su zabranjeni. *Eye* stvara podsvjetove iluzije kojima odvaja ljude od stvarnosti. Tu nastupa naš čovjek, agent *Dubroc*. Prekršivši pravila i otkrivši tajne glazbene arhive, biva uhvaćen i nakon temeljitog ispitivanja bačen u arenu - amfiteatar prepun bio-tehnoloških morona i divljaka. Iz arene nitko nije uspio pobjeći (a kamoli preživjeti) pa ako vama uspije, možda uđete u *Guinessovu* knjigu rekorda.

It's A Kind Of Magic

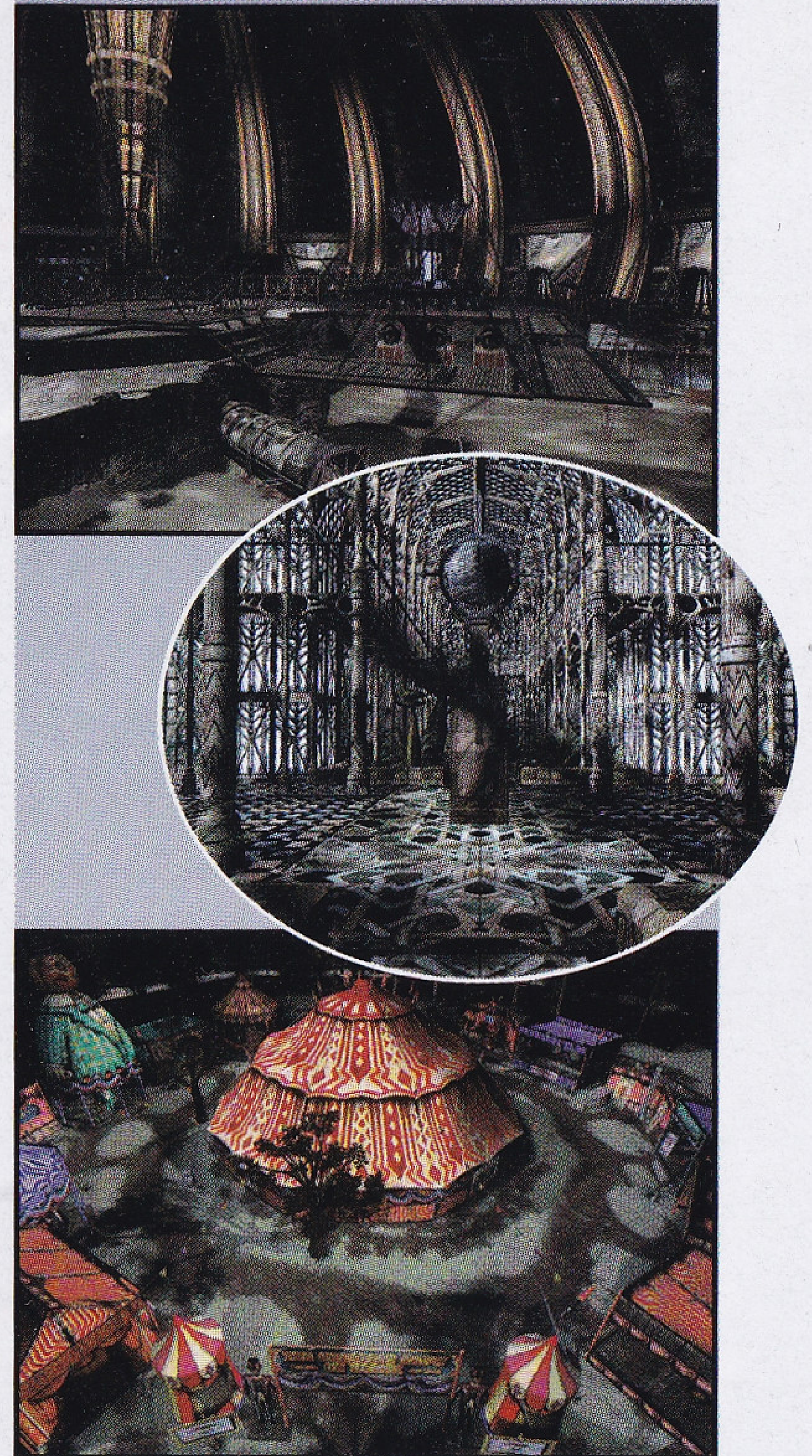
Osim dviju ruku i dviju nogu, progameri su vam podarili i arsenal kakvog se ni hrvatska vojska ne bi posramila. Bazuka, mitraljez, sačmarica i bereta samo su dio bogate ponude koju možete pokupiti po hodnicima arene. Ako ste, pak, kojim slučajem skloniji borilačkim vještinama, mač, katana i jo poslužit će da od čuvareva jezika napravite kravatu. Boreći se u areni, ako Bog da i sreća junačka, izborit ćete svoju kartu za drugi svijet. Došavši u svijet nazvan *Works* ili, po domaće, *Radovi*, umorne prste i izmučene reflekse odmorit ćete uz malo mozganja. U *Works Domainu* čekaju vas zaguljenije zagonetke, a odmor ćete pronaći u različitim građevinama, od staklene kuće, zamka, srednjovjekovne crkve do podruma prepunog štakora. Ako vas sive vijuge budu služile, i ovaj svijet izmiješanih graditeljskih stilova bit će samo stanica za vama. Treći svijet je *Victorian Theatre*. U kazalištu vam se gadno piše, protiv vas radi iluzionist i mađioničar, luđak i diplomirani moron *Mestopholies*. Svaka čast ako se predstava u ovom kazalištu završi a vi preživite jer pred vama je i svijet iluzije - *Innuendo Domain*. U cirkusu se baš nećete lijepo provesti jer je glavna predstava lov na glave, a vaša je na cijeni. No ako ste pravi krotitelj bio-tehnološkog smeća, čeka vas konačni obračun. U posljednjem svijetu, *Final Domain*, sukobit ćete se sa mozgom i srcem svih nevolja i zala *Eye-om*.

The Show Must Go On

Queen: The Eye je ono što smo svi mi, ljubitelji žestoke akcije i dobre (kapljice) mjuze, dugo čekali. Škvadra iz *Electronic Artsa* se uistinu potrudila i na 5 CD-a nakrcala 5 zapanjujućih 3D svjetova u SVGA grafici, napučenih sa više od 40 likova rađenih u motion capture tehnologiji. Glavni je lik u prošlom životu, čini se, bio samuraj jer je dečko obdaren sa 200 poteza koji su, također, rađeni u motion capture tehnologiji. Da se radnja ne bi svela samo na kružne, krošee, upercute i porcije olova s prilogom od svježe nabrušene katane, *EA* je ugradio elemente avanture - u igri ima više od 60 mozgalica. Osim bogate palete zvučnih efekata, *Queenovci* vas prate na svakom nivou svojim poznatim hitovima poput *"It's A Kind Of Magic"*, *"We Are The Champions"*, *"We Will Rock You"* itd. Uza sve navedene karakteristike, *The Eye* uopće nije zahtjevna igra. Na P100/16 MB RAM-a i 4X CD pogonu radi bez štucanja. Ako vam se igra neka dobra avantura, a ne možete bez dobre pucačine jer ste ljubitelj akcije, *Queen: The Eye* je najbolje rješenje. I samo još jedna napomena: naš urednik sluša *Queen* pa bih molio bez suvišnih komentara.

Motion capture i grafika

Kroz igru prolazite kroz pet šarenih 3D svjetova sa preko 40 različitih neprijatelja. Svi su likovi i potezi rađeni u motion capture tehnologiji (pogledajte video isječak na Hack CD-u koji pokazuje kako su čarobnjaci iz EA radili motion capture, snimali glasove itd.), što igri daje posebnu čar. Na početku krećete od arene napučene moronima ali ni poslije, u kazalištu i cirkusu, ne čeka vas ništa gostoljubivija škvadra.



Queen The Eye

Akcijska 3D avantura

Proizvođač *Electronic Arts* **Izdavač** *Electronic Arts*



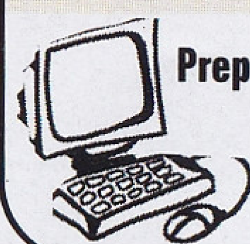
- Nema multiplayera
- Platforma je DOS
- Sve koji ne iskušaju ovo remek- djelo

89

- Lijepu grafiku
- Odličan zvuk
- Queenovce



Svestrana akcijska 3D šora, ali ujedno i pucačina s dosta avanturističnih elemenata. Prava igra za široku publiku. I ne zaboravite, dva sata Queen glazbe prati vas tijekom cijele igre. Jednostavno, ova stvar mora biti u vašoj zbirci.



Preporučena konfiguracija

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

WARHAMMER: DARK OMEN

Izlazak ove dugo očekivane ratne strategije je popraćen izvrsnim ocjenama te hvalospjevima kolega novinara preko Bare i šire. Upravo zato je naš strah bio još veći kada je **Damir Rukavina** upao u redakciju i dreknuo: "Hmm, ovdje mi miriši na Warhammer... 'Vamo s tim!" s obzirom na njegovu reputaciju Ð recenzija koje dobivaju ocjenu jednaku broju Damirovih cipela... Nakon pomnog razmatranja, ipak smo mu povjerili odgovoran zadatak recenziranja teme broja - na kraju krajeva, riječ je o čovjeku (da, Damir više nije ork) koji je redakcijski ekspert za igre rađene po paper&pencil predlošcima...





Prvo konjica pa onda pješadija.... Osim što vrlo dobro sređujete posao poslavši na vrlo slabe jedinice vrlo jake, veliki je užitak gledati kako prvih par neprijatelja pada pod kopitama vaših konja.

Pretpostavimo da se sve priče svih dosadašnjih fantasy strategija svode na bezumno ubijanje. U redu, za ovu vizualizaciju ne treba nam mnogo energije. I da, istina je, sve moguće fabule strategijsko/fantazijskih igara svode se na širok spektar good vs. evil tematika. No, sve se to začas preokrene u sate provedene u izbezumljenom rješavanju slagalica (ubijanju), vrsnu interakciju s likovima (ubijanju) i okolišem (ubijanju) te nevjerojatno animirane sekvence (interval između dva ub..., mislim da shvaćate).

Bez obzira na njihovu dubinu, činjenica je da takve igre svi igramo i ne prigovaramo i, hvala Bogu, možemo biti sigurni da će ih još biti i da ćemo ih igrati dok ne postanemo sklerotični anoreksici koji su u stanju nožićem za putar raščerećiti *Saurona*. Još jedan razlog veselju je što ni igra o kojoj ovdje govorimo ne odskače od gore-opisanih, pričom, barem. No, da biste bolje pojmili o kakvom djelcu ovdje zborimo, pozabavimo se malčice poviješću nastanka *Warhammera*. Čitava priča počinje prije dvadesetak godina, skupina entuzijasta se iz malog londonskog dućana na neki neobjašnjiv način uspjela razviti u velikog i **vrlo** popularnog proizvođača strategijskih tabletop igara. Pod imenom *Games Workshop*, ovaj se kreativni tim proslavio svojim igrama *Warhammer* i *Warhammer 40 000*, zaradio mnogo novca, kupio tvornicu i GSM, stekao mnogo djece, kuću, štalu, do nje ve-ce. U redu, pošto smo to raščistili, prozborimo i o tome kakav je utjecaj *Warhammer* svemir imao na računala.



Je li itko čuo za bitku kod Plitvičkih jezera?

Malo povijesti...

Počevši od *Hero Questa*, priča se nastavlja preko *Space Hulka* i *Vengance of the Bloodangelsa*, *Warhammera: SOTH* i *Warhammera 40k: Final Liberation*, sve do *Dark Omena*, vjerojatno tehnički najnaprednijeg od svih. *Warhammer* se polako ali sigurno uvlačio u srca igrača a da oni toga nisu ni bili svjesni (scary stuff, kids).

A sad bismo se mogli konačno baciti na posao! Kao što rekoh, *Dark Omen* se zbiva u *Warhammer FB* (fantasy battles) settingu i izravan je nastavak *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat* strategije koju opisah prije nekih desetak brojeva (I'll leave the numbers to you, Chris).

Za one čije sjećanje ne seže toliko daleko (kad smo već kod zanimljivih slučajeva delirija, neki se ne sjećaju ni jučerašnjeg dana), ukratko ću ponoviti o čemu je u *Warhammeru* zapravo riječ. Što se tiče teme, nismo se baš previše odmakli od šablone. U prvom dijelu imamo klasičnu aferu ubojstva čarobnjaka, krađu magičnog kamena i bitku za spriječavanje prodiranja sila kaosa u materijalni svijet. Ako vas zanimaju povijesni podaci, bacite pogled na jedan od uokvirenih stupaca, a ako vas zanima sama igra, nastavite s



Vilenjački strijelci...nema bolji od ovih!

Alter ego

Vaš alter ego: kad malo razmislim, sve što vam treba je konj i ožiljak....a i to se da srediti.



Disepuca?

Da biste uspjeli u Dark Omenu, prvo morate ovladati poznavanjem odgovarajuće strategije za određenu stranu. Ovo govorim jer se iskreno nadam da postoji mogućnost da se proizvede izvrsna strategija bilo s kojom stranom. Pa, krenimo onda.

Human Alliance

Ljudska vojska je najjednostavnija i najprilagodljivija frakcija u Dark Omenu. Od vitkih elfova (koji su izvrsni strijelci) preko tvrdoglavih dvarfova, ljudska vojska je uglavnom jedina kod koje ne možete promašiti sa izborom snaga. Jedini problem je možda u traljavoj ljudskoj pješadiji koja najčešće izvuče deblji kraj. Sve u svemu, izaberete li dugometnu borbu strijelama ili podmukle napade s leđa, ova je vojska izvrstan početak razvoja kompleksnijih strategija.

Orcs Waagh!

Da best thing in dis game's us Orcs! Orci su vrlo zeznuta vojska koja se u svojoj borbi koncentrira na silovite frontalne napade. Najgadnija njihova osobina je ta što rijetko kad bježe iz hand to hand combata i ulaze u borbu u razuzdanim hordama. Njihovi magovi su specijalizirani u Waagh magiji, rodu čarobnjaštva koji rabi oračku psioničku energiju. Laički rečeno, uz malo sreće, Ork Shaman može učas iz uplašene regimente Ork Boyza napraviti razuzdanu masu koja u orgiji bijesa i mržnje prodire kroz zbunjenog neprijatelja kao nož kroz maslac. Sve u svemu...attackin's alwayz betta!

Undead

Meni omiljena strana. Undeadovi (uskrsli mrtvaci) su iznimno brojna i zastrašujuća vrsta na bojnom polju. Osim što zastrašuju, većina tih nakaza su ili nekorporalne (nisu materijalne, pa ih se može ozlijediti samo magijom) ili nemaju penalty na teren (Black Grail, recimo). S druge strane, njihovi magovi su uglavnom dobri borci koji mogu čak dizati i nove regimente iz mrtvih. Većina undead jedinica je vrlo skupa pa one "mesnatije" dolaze u obzir tek poslije. Možda najgadnija stvar s undeadovima je što većina njih ne bježi iz hand to hand combata, što je dodatni razlog za bijeg. Sve u svemu, gadna stvar.

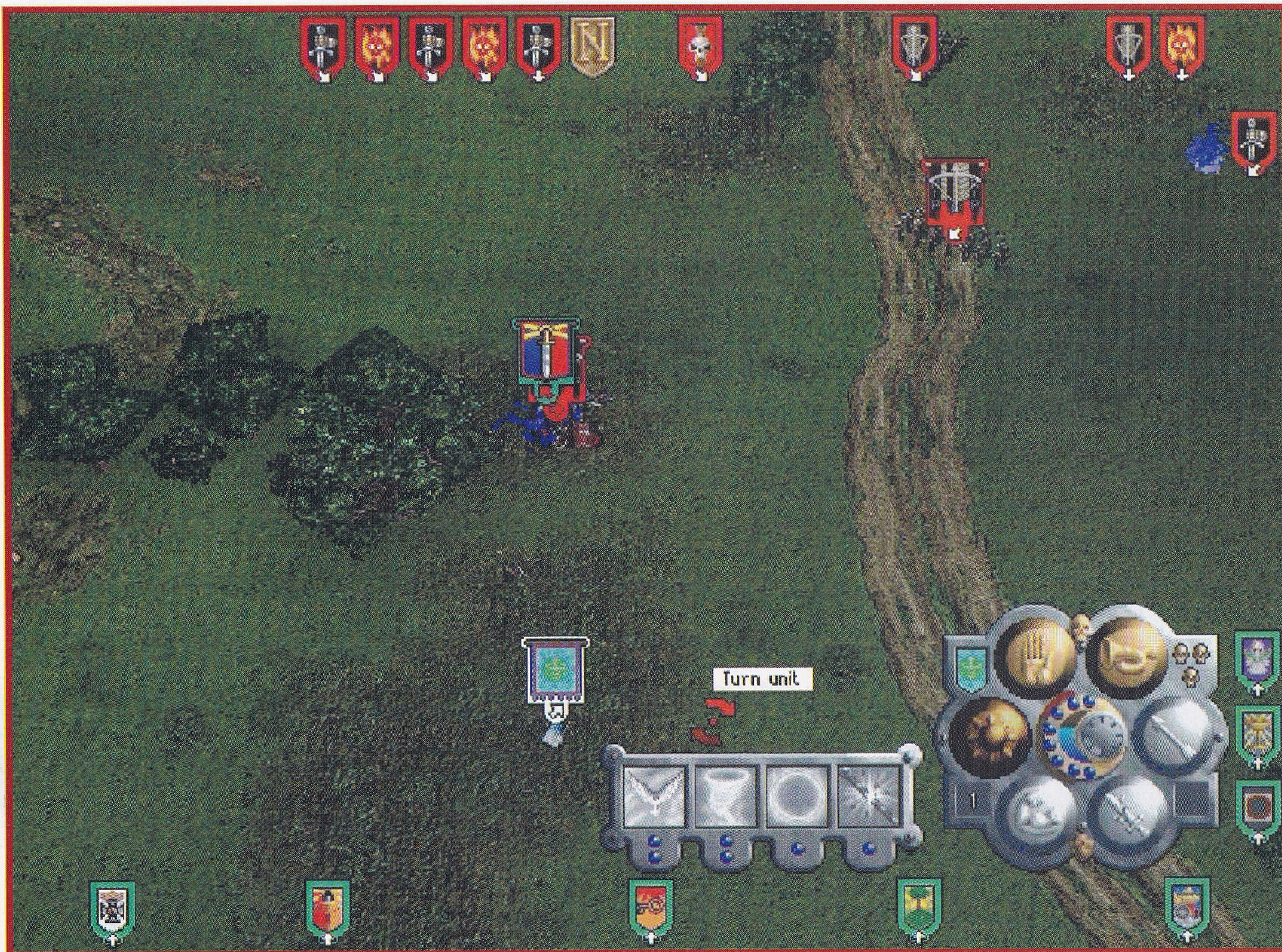
čitanjem ovog. Dakle, sve se na kraju svodi na kompleksnu real time ratnu igru. Zbog čega ne real time strategiju? Kao prvo, ovdje se čitav management koncentrirao na uređivanje vaših plaćeničkih trupa, popunjavanja gubitaka i određivanje smijera napredovanja čitave kampanje. Vezano uz bitku, neke su stvari uočljive odmah na početku: u *Warhammeru* se ništa ne izgrađuje. Igra se svodi na sukob dviju vojski na određenom 3D bojnom polju i njihov ulazak u kompleksnu bitku gdje strategija ne znači samo brojnost i tehnološku razvijenost, naime, ovdje riječ *wargame* dobiva potpuni smisao. Regimentama konjice, pješadije i pokojem bojnom stroju morate pametno razmjestiti ukopane i pokretne jedinice služeći se i prljavim trikovima (šećer u spremniku za gorivo ovaj put ne pali). Uglavnom, kada bismo sve to na kraju preveli na hrvatski, dobili bismo jednu **vrlo** tešku strategiju u stvarnom vremenu s dosad najboljom atmosferom posljednjih godina. Ali, postojao je i jedan mali problem: zahtjevi. Naime, prije četiri godine, kad je *Warhammer* izašao, prosječna konfiguracija je bila 486/66, a gore navedena nakaza tražila jeP120 sa 32 MB RAMa za vrhunski rad. No, bilo kako bilo, *Warhammer* je bio vrhunska igra i ponosila se time. Nakon toga, *Mindscapeov* se kreativni tim primio posla počevši pripremati nastavak. *Warhammer 2* je bio dosta brzo zgotovljen, no zahvaljujući božanskoj intervenciji, autori su shvatili da je riječ o potpuno identičnoj igri. Što je uslijedilo, nije teško predvidjeti: *Warhammer 2* je završio u smeću. Čitava je igra ponovno prerađena, uvedeno je mnogo novina koje su i sami igrači zapravo željeli. Među prvim stvarima koje su obećane i bile ubijene mauserom u potiljak bio je komplicirani interface. Druga obećana stvar bila je pojednostavljena igra (haha) i pravi 3d teren. No, ma koliko to bilo entuzijastično, *Mindscape* nije jednostavno sve to mogao dovesti u red, a jedan od razloga bio je i manjak šuškavog novca. Uglavnom, tu je u priču ušao *Electronic Arts* odlučivši otkupiti projekt. Ostatak je, kao što znate, povijest a ono što smo na kraju dobili stavit ćemo pod lupu u sljedećem dijelu članka.

Čuvaj me se sad, čuvaj me se sad!

Prva stvar na kojoj je izvršen facelifting je grafika. S podrškom za većinu 3D kartica, *Dark Omen* je stekao sve osobine koje očekujete od modernih strategija. 3D teren koji možete u potpunosti rotirati daje strategijskom elementu ove igre potpuno novo značenje. A kada mislim na interaktivni okoliš, onda mislim na pravu liniju vidljivosti i teren koji znatno utječe na kretanje jedinica te ova put doista može zaštititi vaše trupe. Ako nisam bio dovoljno jasan: mogu se izvoditi manevri poput izlaska konjice iza brda i onda neprijateljskoj pješadiji prirediti podmukli napad slijeva, jer vaši strijelci ne mogu odrediti cilj zbog obližnje kolibe. Među ostalim slatkišima za oči, tu je i ovaj put regularna doza real time light sourceinga i MIP-mappinga, tako da i vizualni tipovi imaju što gledati. Drugi dio koji je preživio restauraciju je strategijski element. Daleko lakši nego je bio prvi nastavak, *Warhammer: Dark Omen* je daleko otvoreniji prema novim igračima. Naravno, igračevim napredovanjem, igra postaje sve teža i već nakon treće misije počinju prave bitke (znao sam ih igrati i četiri puta da bih ih završio). Misije su strategijski znatno unaprijeđene. Da ne duljim, posljednja stvar koju u *Dark Omenu* činite je neutraliziranje jedinica sjeverne strane sa južnom. Još jedan veliki napredak je AI. Jedinice ovaj put imaju jedinstvenu psihologiju, a ide vama u prilog. Naime, svakoj je regimenti određeno kako će joj jedinice reagirati stupivši u borbu (undeadovi nemaju strah i ne bježe iz hand to hand combata, npr). No, s druge strane, priča nije prošla svoj razvojni proces, i ovdje glumimo junaka koji spašava svijet. Naime, uz klasičnu priču o smaku svijeta i



Gori, samo gori....svi će golu.....ahm



Scary Stuff kids......gerrum!

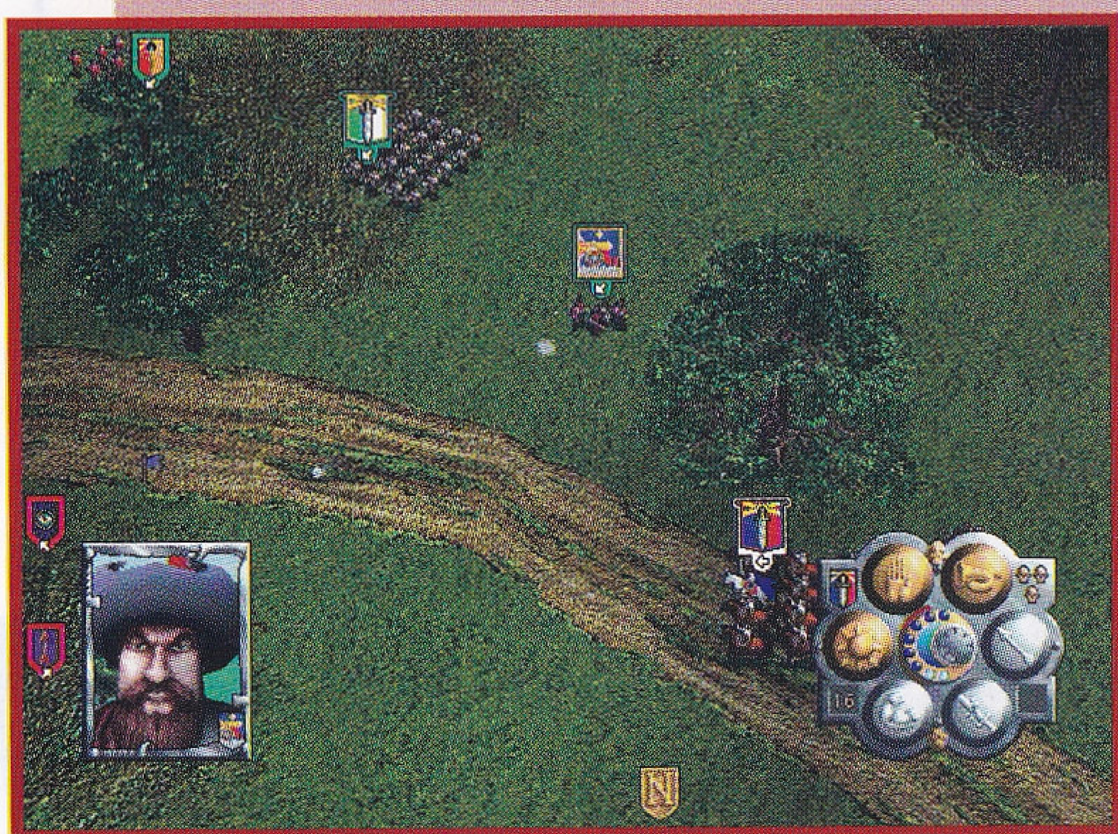
poslovati s ljudima, elfovima i sličnom bagrom. Znači, vi odlučujete što ćete raditi, svako malo morate odlučiti hoćete li učiniti ovo ili ono. Naravno, te sitne odluke u potpunosti mijenjaju tijek priče i ona će se razvijati prema vašoj odluci. Među ostalim zanimljivim sitnicama koje *Dark Omen* čine onakvim kakav jest je i originalni *Games Workshop* artwork, jedan od najboljih na tržištu. Ostatak komplimenata odlazi fenomenalnoj atmosferi koja vas prati kroz čitavu igru i multiplayeru koji je, iskreno rečeno, najbolja stvar u igri.

I?

Umjesto zaključka, reći ću da *Warhammer: Dark Omen* prestavlja jednu od onih igara koje se isplati čekati pet godina, a ako još niste shvatili poantu, poslušajte moj savjet: nabavite ovu igru. Osim što je riječ o najboljoj strategiji na tržištu, *Dark Omen* je najbolji dokaz da originalne real time strategije ipak postoje. Gerrum, ladz!!

Strategijsko planiranja

Iako Dark Omen ima nevjerojatan grafički engine, bez brige - naglasak na strateškim elementima je i dalje bitan kao u prethodnim nastavcima.







Warhammer: Dark Omen — *Strategija*

Proizvođač *EA/Games Workshop* **Izdavač** *Electronic Arts*



- ma koliko ovo naivno zvučalo, moram spomenuti da je Dark Omen VRLO teška i spora igra (ako nemate 3dfx ili p120)

94

- vrhunski 3d i multiplayer
- komunikacijski engine
- igrivost
- image.



Sve od uvoda preko multiplayera i single-player moda, ovo je najbolja igra ikad napravljena.



Preporučena konfiguracija
- P133
- 32 Mb
- 3Dfx
- 2 MB PCI SVGA

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☑ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☑ Direct 3D	☐ Modem

uskrsnuću mrtvih, vaša je zadaća zaustaviti zločestog *Dread Kinga* (vrlovrlovrlo gadan undead) u nakani da zavlada svijetom. No, vi kao beskrupulozni businessman (čitaj: hroptava cinična nakaza) nudite svoje plaćeničke usluge za zlato i, teoretski, čitavu igru igrate kao netko kome se živo šljivi pobjeđuju li undeadovi ili ne. No, undeadovi nisu bogznakakvi poslodavci te ste zaključili da je zapravo bolje





Karl Fitzhugh

član Dark Omenovog design tima

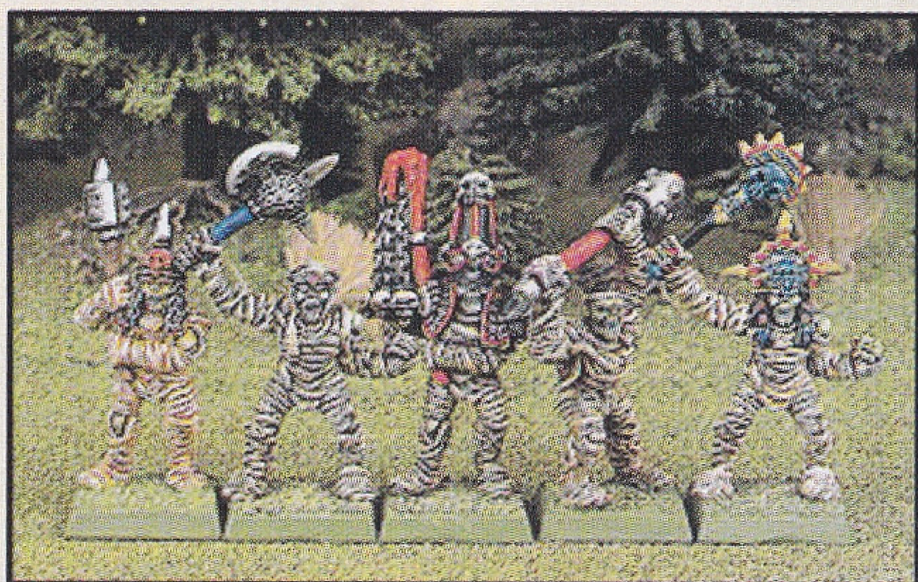


Odakle ideja za Warhammer i o čemu je tu zapravo bila riječ? Recite nam nešto o sebi.

Originalna tri autora *Warhammera* su *Rick Prestley*, *Richard Halliwell* i *Brial Ansell*. E sad, kada? Prva inačica *Warhammera* je izdana 1982. Gdje? Hmmm.... U to vrijeme, *Citadel Miniatures* i *Games Workshop* su bile odvojene kompanije. *Citadel* je bio u *Newarku*, *Nottinhamshire*, dok je *GW* bio smješten u *Londonu*.

A sada kako i zašto...

Pa... U Engleskoj šezdesetih i sedamdesetih godina je igranje minijaturnim vojnicima bilo glavna zanimacija mnogih tinejdžera i odraslih, što je rezultiralo nastankom novih *Airfix* figurica, modelirajućih kompleta i tenkova. U isto je vrijeme *Tolkienov Gospodar Prstenova* zahvatio svačiju maštu i potpuno novi fantazijski žanr je osvojio srca učenika i tinejdžera. To je bilo vrijeme kada su autori *Warhammera* odrastali (naravno). Sam koncept je naveo mnoge proizvođače na uvođenje fantazijskih figurica u svoj repertoar. U Americi je to dovelo do nastanka *Dungeons and Dragons* roleplayinga koji su prešli Atlantik i dali novi razlog za stvaranje novih maketa vojnika. U ranim 80-ima *Citadel* je bila relativno mlada tvrtka koja je proizvodila metalne figurice različitih naučno-fantastičnih igara i roleplayinga. Autori *Warhammera* su bili "korisnici" *Airfix* figurica i kasnijih metalnih vojnika, tako da nam zapravo i nije trebalo mnogo vremena da izmislimo igru koja bi kombinirala fantazijske modele i skupljanje vojski. I to je zapravo *Warhammer*!



A sada nešto o samoj igri. Koju ste vrstu razvoja rabili te na kojoj ste osnovi napravili priču Dark Omena (drugim riječima, koje ste ideje imali kada ste slagali priču/pozadinu igre?)

Prva ideja koju smo odlučili provesti je pokušati igraču omogućiti borbu s drugačijim protivnicima od onih u *Shadow of the Horned Ratu* (našoj prvoj *Warhammer* igri). Stoga smo počeli pregledavati *Warhammer* rase kao *Chaos* i *Undead*, smišljajući ideje o konstruktivnim pričama koje bismo im mogli prikrpati. S vremenom smo se ipak odlučili za *Undead* zbog njihove velike različitosti od ostalih rasa. Vidite, *Undeadovi* sami po sebi imaju vrlo različita pravila kod igranja, tako da je i to bio jedan od razloga zbog kojih su dobili glavnu ulogu. Osim toga, vrlo su grafički varijabilni, što im između ostalog i daje vrlo opaki "feeling". Nakon toga smo radili s *Games Workshopom*, da bismo složili radnju koju je napisao "pravi" autor. Već prvog dana smo odlučili da ćemo igraču dopustiti slobodan izbor glede radnje: sve će teći onako kako budete igrali, a na kraju ćemo vam dati i velik izbor regimenti za uporabu. I last but not the least, mnogo smo pozornosti posvetili multiplayeru.

Što biste mogli reći o promjenama u Dark Omenovom sučelju? Ne mislite li da je čitava stvar odveć pojednostavljena? SOTR je imao vrlo kompleksan interface, što ga je činilo vrlo izazovnom igrom.



"U ranim 80-ima *Citadel* je bila relativno mlada tvrtka koja je proizvodila metalne figurice različitih naučno-fantastičnih igara i roleplayinga. Autori *Warhammera* su bili "korisnici" *Airfix* figurica i kasnijih metalnih vojnika, tako da nam zapravo i nije trebalo mnogo vremena da izmislimo igru koja bi kombinirala fantazijske modele i skupljanje vojski. I to je zapravo *Warhammer*!"



Nakon što je izdan *SOTR*, skupljali smo feedback iz najrazličitijih izvora, uključujući kupce, časopise, newsgrupe na Internetu... Po prikupljenim informacijama smo zaključili da su skoro svi imali problema sa sučeljem koje je bilo previše komplicirano. Sama igra je bila u real-timeu, ali ste morali "proklikati" kroz tri nivoa komandi da biste stigli do ne baš intuitivne naredbe. Stoga smo odlučili:



Dark Omen neće imati suvišnih podizbornika da bi sve naredbe doista bile nadohvat ruke. Proces razvoja takvog interfacea razvukao se na višemjesečni rad. Naime, igrač ima golemu kontrolu nad svojim trupama, posto-je mnoge funkcije kojima on manipulira. No, nakon nekog vremena, došli smo do sučelja koje rabi izmjenjujući kursor koji različito reagira kad ga postavite nad odgovarajući dio ekrana - primjerice, lijevi klik na neprijatelja označava naredbu za napad, dok na karti daje naredbu za kretanje. Ostale manje rabljene naredbe su u malom screenu u dnu ekrana. Poanta čitave te ideje je da sama igra tim nije bila nimalo olakšana.....sva funkcionalnost je još tu, samo što je sve mnogo, mnogo jednostavnije izvedeno nego prije.

Što mislite o Dark Omenovom stajalištu u odnosu na druge strategijske igre? Jeste li pri

njegovom stvaranju bili pod utjecajem drugih igara, i ako da, kojih?
Vjerujemo da je *Dark Omen* vrlo jedinstven. Ima izravan arkadni ugođaj igara poput *C&C-a*, ali s mnogo više strategijske dubine. I zbog toga jer ima pravu priču i sadržaj, zadržavate vojsku iz bitke u bitku. Dakle, ako pretrpite teške gubitke, pojačanja za sljedeću bitku će vas stajati mnogo više novca. Što se inspiracije tiče, nismo je zapravo tražili kod drugih igara iz jednostavnog razloga što je *Warhammer* vrlo jak i jedinstven koncept, iako smo pokušali dostići nivo zabave daleko "manje" strategijskih igara.

Koliko vremena ste radili na Dark Omenu i koliki broj ljudi je bio aktivan u projektu?
Uključujući rane stadije, igra je bila u zavojima oko dvije godine. Veličina tima se mijenjala, tako da je bila između **15** i **20** ljudi, od kojih **50%** grafičara, a **50%** programera.

S obzirom na likove, jeste li za njihovu animaciju u dijalozima rabili motion capture, i što vas je navelo na 3D modele?
Ne, nismo rabili motion capture. Štoviše, napravili smo naš jedinstven set alata koji nam je omogućo stvaranje efektnih animacija. Kao rezultat, animacije rabe daleko manje podataka nego motion capture. Što se tiče izbora, držimo da je prelazak sa 2D likova na 3D bilo samo pitanje vremena.

Koje bi, po vama, trebalo biti prosječno vrijeme igranja Dark Omena?
Ljudi koji su ga testirali nekoliko mjeseci za nas mogu je prijeći za 30-ak sati, dok bi početniku trebalo dvostruko više vremena. Zapravo, da biste odigrali igru, trebali biste iskušati različite puteve, uvijek možete izabrati "što ako odem ovim putem" opciju. Ukratko, Dark Omen je jedna odlična strategijska igra i mislim da će igrači biti sve samo ne razočarani ako ju kupe.



UNDEAD

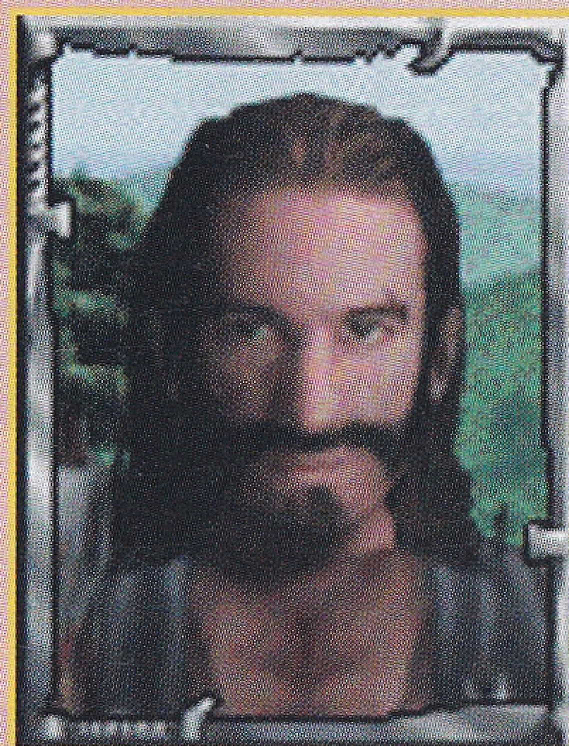
Da bi se uopće stvorila igra poput Dark Omena, potrebna je banda programera, grafičara, producenata, koordinatora, raznosača pošte, pizza boysa i mnogo živaca. Ponekad je projekt toliko kompliciran i iscrpljujući da ljudima mjesecima nakon što ga dovrše nikako ne izlazi iz glave. Ponekad se se projekt toliko čvrsto usadi u mozgove programera i oduzme im moć rasuđivanja... I slobodnu volju... To se obično događa u noćima punog mjeseca i tada dolazi do strašnih preobrazbi. Ovdje vam donosimo grozne slike nakaznih preobrazbi što ih je doživjela banda koja je negdje tijekom razvoja Dark Omena uspjela naći vremena da proda svoje duše vragu...


Jeff Gamon
vođa projekta/dizajn igre/programiranje AI-a


Mark Machin
2D grafika


Adrian Crofts
animirane sekvence (koje su, usput, odlične)

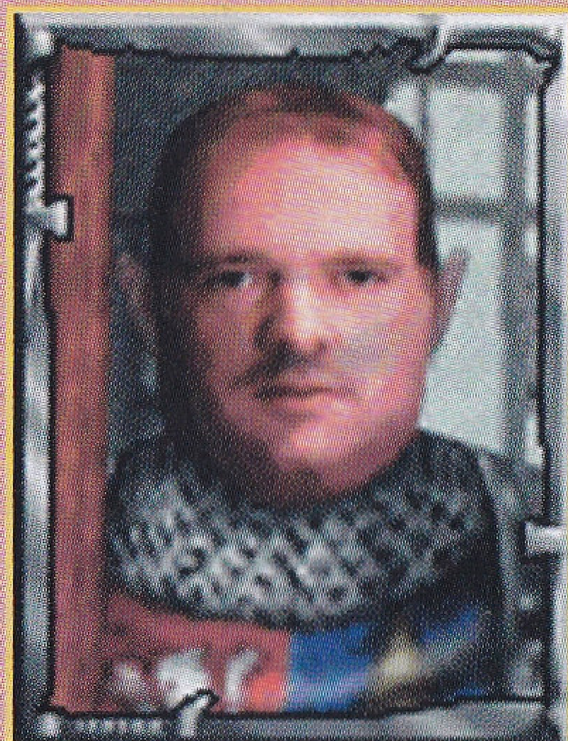

Jon Taylor
vođa tima/programer


Paul Brooke
programiranje 3D enginea


Will Leach
programer

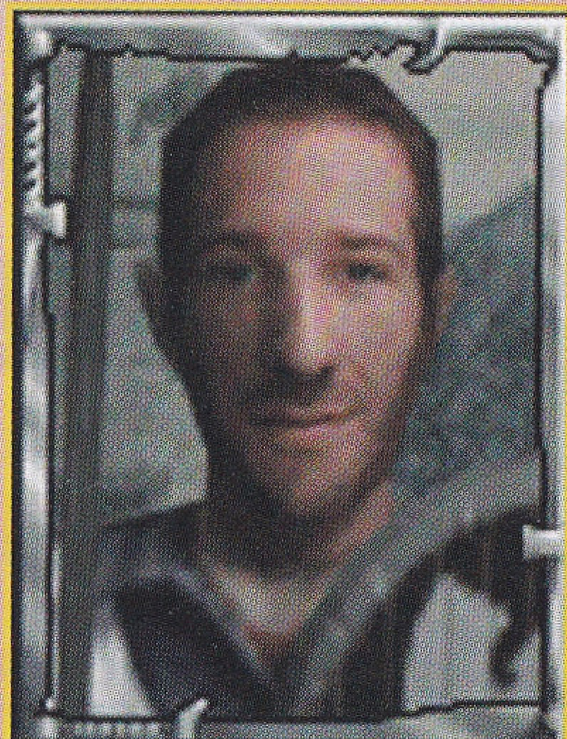

Simon Britnell
3D grafika i teksture


Andy Kerridge
glavni programer za PSX


Michael A. Carr
programer


Andy Buchanan
programer multiplayera


Steve Leney
glavni grafičar/dizajn igre


Karl Fitzhugh
dizajn bitke/dizajn igre/programiranje


Colin Moore
PSX programer

Dark Reign Expansion Pack

Rise of the Shadowhand

Activisionov Dark Reign je jedna od rijetkih real-time strategija koja je uspjela donijeti novine u žanr prenapučen klišejima. Nakon što smo u prošlom broju u Special Reportu najavili da Activision radi na expansion packu, za samo mjesec dana se isti već našao na stolu Hrvoja Špoljara koji uopće nije razočaran ovim izdanjem... Naprotiv!



Poznati Dark Reignov grafički engine je i u ovom expansion packu zadržao svoje kvalitete uz dodatnu optimizaciju koda

Na planetu *Strata-7*, snage *Imperiuma* su se nenadano našle između dviju bojišnica. Po cijelom je svemiru njihova "crna armada", paleći i uništavajući, krčila si put želeći potpuno slomiti *Freedom Guarde* i ugušili njihov otpor jednom zauvijek. Ne birajući sredstva, *Imperium* je želio zauzeti njihovo glavno sjedište na *Teronu*. Sve su se snage *FG-a* povukle do krajnjih granica, osim jedne transportne topovnjače koju je već zauzeo *Imperium*... Zadovoljni postignutim uspjehom (prodano je oko 400 000 primjeraka *Dark Reigna*), jednog od boljih C&C klonova, *Activision* želi pokupiti još šlaga s *Expansion Packom: Rise of The Shadowhand (ROTS)* ponudivši nam naoko potpuno novu igru.

Ustajanje sjene-ruke

Expansion Pack, iako u starom *Reignovom* enginu, doživio je mnoge izmjene i poboljšanja. Za sve ljubitelje RTS-ova, ali i onih kojima riječ *peace* ne znači mnogo, *ROTS* daje na izbor dvije nove vojske - *Freedom Guard Xenite* i *Imperium Shadowhand*. Osim toga, tu je i 18 novih single player misija za svaku stranu. U multiplayer modu sada je moguće igrati u savezu ili u kompi sa škvadrom protiv loosera s druge strane žice. Naravno, sve ima svoje granice, tako u mreži najviše može igrati osmero ljudi. *Activision* je u *EP* ugurao i 12-ak novih jedinica kojima ćete lakše prokrčiti put do konačne pobjede i porušiti stare i nove građevine na naprijateljskoj strani. U *ROTS* igrači mogu mijenjati reljef bojnog polja izgradnjom cesta ili zapreka radi usporavanja neprijatelja, što je rijetka ali zanimljiva odlika strategija. Za ljubitelje *Zvjezdanih staza* i sličnih SF junkova, u *ROTS* su uključene nove animacije i šest novih glazbenih trackova. *Activision* je u *ROTS-u*, osim spomenitih promjena, promijenio landscape i tako barem nakratko oživio dobri "stari" *Dark Reign* i, dakako, napunio blagajnu.

Bilo kako bilo, *ROTS* je sasvim pristojan dodatak. Igrajući nove misije, cilj vam je izgraditi se što bolje i razviti tehnologiju. Za one koji svoje reflekse i vještine nisu izbrusili na *Dark Reignu* a željni su krvi i olova, ponuđen je training mode gdje vas podučava časnik *Freedomove* vojske. Unapređujući građevine i izgrađujući nove, na izbor će vam biti sve više mehanizacije i ljudstva. Igrajući u mreži, bit će vam dostupne sve vrste jedinica i građevina te izbor jedne od četiriju strana, dviju starih i dviju novih. Igra, sve u svemu, nije zahtjevna tako da predstavlja dobar odabir za igrače sa slabijim konfiguracijama koji žude za novim i novim RTS-ovima. Jednostavno rečeno, *Activision* je želio napraviti nešto za širi krug igrača i u tome je uspio.



Sa 12-ak novih jedinica i 18 novih single player misija na svakoj strani Activision je pokazao kako se rade expansion packovi...

Dark Reign Extension Pack — *Real Time strategija*

Proizvođač *Activision* — **Izdavač** *Activision*

- preteško za prosječnog igrača
- zvuk
- instalacija

82

- maštovitost
- igrivost
- game engine

Dobar dodatak jednoj od kvalitetnijih izvedbi C&C-a; ako baš nemate nijednu drugu igru u planu, i Extension Packom ćete ubiti dosadu.

Preporučena konfiguracija

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☑ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☑ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☑ Modem

STOP THE PRESS!

HiNET dobio još jednog konkurenta!

Od 01.04.1998. *BBM Internet* počinje davati usluge pristupa Internetu preko besplatnog telefona **0800 226-366**. Uz mjesečnu pretplatu od **100 kn** nema dodatnog troška telefonskih impulsa jer je **0800** broj jedinstven i besplatan za cijeli teritorij Hrvatske. Svi ulazni modemi podržavaju brzinu 56.6 kbps po standardu k56flex, a uskoro i V90, što je jedina prilika korisnicima za spajanje po ovim novim standardima. Vrijeme provedeno na Internetu naplaćuje se preko kredita koji se kupuju u paketima od po **10** komada. Svaki kredit traje **30** minuta i košta **1.6** kn (u pretplati je uključeno **10** kredita tj. **300** minuta besplatnog pristupa Internetu preko BBM-a). Svi dokupljeni krediti koji se ne potroše u tekućem mjesecu automatski se prenose u sljedeći gdje im se dodaje **10** kredita od tog mjeseca. Uz ovakav način naplate vremena *BBM Internet* omogućava jeftino spajanje korisnicima u cijeloj Hrvatskoj, dok je istovremeno vrlo konkurentan cijenom.

Usporedi li se jedan sat proveden na *Internetu* preko BBMa i jedan sat lokalnog telefonskog razgovora, vidi se da je jeftinije razgovarati preko Interneta. Pored navedenog načina pristupa Internetu biranom linijom preko broja **1800 226-366,** na Internet se preko *BBM-a* moguće i trajno spojiti iznajmljenim analognim i digitalnim linijama (*leased line*) na većim brzinama. Osim pristupa na Internet, *BBM Internet* nudi i *web* i *machine hosting* i sve popularniji *on-line shopping*, a posebno je interesantan novi projekat *real audio* i *video* servera.

STOP THE PRESS!



Što ukratko reći u hitu nad hitovima. Ako ste zagriženi fanatik računala , a jeste jer čitate ovu stranu onda vjerojatno ne moram ništa govoriti. Samo mala napomena da nije za mlađe osobe. Uživajte u čarima mračnih tunela i dokažite da su ostali marinci za Vas mačji kašalj.

ukalit@yahoo.com





QUAKE 2



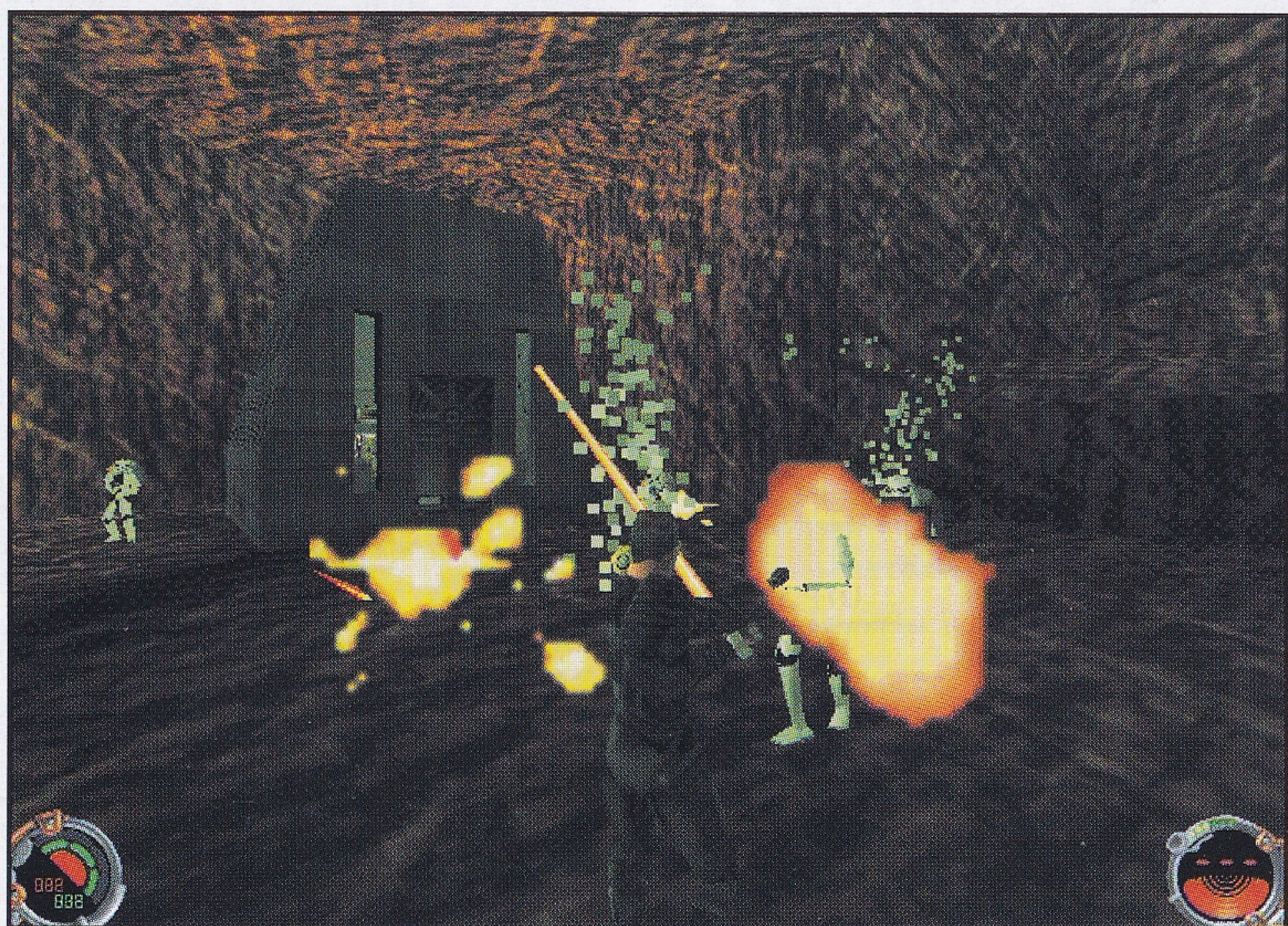
Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Ne tako davno, u vrlo bliskoj nam galaksiji, pojavio se dugoočekivani nastavak po mnogima najbolje pucačine u prvom licu svih vremena, Jedi Knight. U njem ste, prvi put, na svojoj strani imali najjačeg saveznika, Silu, uz čiju ste pomoć oslobodili galaksiju još jednog od mnogih zala što ih ona skriva. Pet godina kasnije, Dario Rakovac mora opet glumiti spasitelja cijelog svemira.



Masovnih bitaka ni ovdje neće nedostajati...

Prošlo je pet godina, a naš je junak Kyle Katarn, postavši časnim Jedi masterom, pod svoje okrilje uzeo Maru Jade. Ta je bivša krijumčarka, uvidjevši neispravnost svojih postupaka, sve svoje snage okrenula svijetloj strani Sile i odlučila postati Jedi vitezom. U trenutku kada naša priča počinje, ovaj se dinamični par nalazi u pobunjeničkoj bazi na Altyru 5 koja se, a što bi drugo, našla pod napadom imperijalnih trupa. Kyle ponovno uzima stvar u svoje ruke spašavajući situaciju, nakon čega slijedi munjevito uništavanje dviju imperijalnih postaja na obližnjim asteroidima te mistična Kyleova potraga za legendarnim hramom reda Sitha kome pripada sam lord Vader. U ovom trenutku naša igra postaje zanimljivom - nastavljate igru u ulozi Mare jer komu bi izazov bio natjeravati se s bijednim gusarima u ulozi Jedi Mastera? Mara će, putujući do starog hrama, proći dvorcem opakog Hutta, gusarskim postajama, pobunjeničkim korvetama do konačnog obračuna u hramu Sitha s vrlo poznatim protivnikom kojeg namjerno neću otkriti. Kako sam odigrao i Jedi Knighta i četrnaest novih misija, mirne duše mogu reći da je već izvrsna igra ovom ekspanzijom zablistala u pravom sjaju. Myseries Of The Sith nije samo mission pack, riječ je o novom i poboljšanom proizvodu smještenom u Star Wars svijet. Poboljšanja su brojna. Grafički je pokretač dosta ubrzan. 3D ubrzivači su bolje iskorišteni, a dodani su i neki svjetlosni efekti poput onih u Quakeu 2 koji nisu na istoj razini, ali uzmemo li u obzir originalnu igru, napredak je itekako primjetan. Dizajn nivoa je na istoj kvalitativnoj razini, no postoje rupe u priči koje je čine prilično nepovezanom. Nigdje se ne navodi kako je Kyle saznao za hram Sytha niti je potpuno jasno kako se Mara odjednom sjetila krenuti za njim. Nadalje; prva su četiri nivoa prilično zahtijevna i dobro će vas razdrmati, a onda igra pada u blagu monotoniju, sve dok ne stignete do planeta Sytha, kad se stvari počinju komplicirati - na površini planeta vaše je jedino oružje Sila, koja će vas voditi do kraja i do jedne od najboljih završnih bitaka. Ti su posljednji nivoi najbolje što Syth nudi i dosta su teži od prijašnjeg dijela igre. Je li to zbog toga što vas središnji dio malo opusti, pa niste spremni za izazov, ili je igra na kraju stvarno teža, provjerite sami, no treba ustrajati i stići do kraja! Umjetna je inteligencija još bolja, a dobili smo i velik broj novih neprijatelja - ithoriane (poznate, inače miroljubive, hammerheadove), noghri ubojice i nekoliko tipova gusara. Iako se svi oni ponašaju prilično lukavo, zanimljivo je znati što se događa kad se uključujete u tekuće sukobe poput onih u pobunjeničkoj bazi: stormtrooperi će, baš uvijek, nenadano zapucati po vama ignorirajući ostale sudionike bitke. Možda krivo razmišljam, ali očekivao bih da u tim trenucima iskoriste položaj i iz prikrije skinu njih nekoliko prije nego ovi shvate da je još netko u igri. Nažalost, to nije slučaj, koliko god vi dobro bili skriveni, uvijek ćete im biti prvi na nišanu. Isti je slučaj sa svim protivnicima. Srećom, da biste i taj problem riješili, dobili ste nekoliko novih oružja kojima ćete bandi stati ukraj. Najzanimljiviji je snajperski dalekozor kojim ćete protivnike uklonite sa sigurne udaljenosti i to jednim hicem! Dizajneri nivoa su vodili računa o ovom dodatku pa je neke situacije gotovo nemoguće riješiti borbom prsa o prsa. Dalje, tu je karbonitni top kojim možete smrznuti neprijatelje i vođene rakete za rail gun. Sila će vam podariti nove moći u vidu povezanih munja, projekcija ili bacanja sablje koje više nisu podijeljene na svijetlu i tamnu stranu, pa ih možete kombinirati. Općenito, LucasArtsov je tim prihvatio sve sugestije i unio poboljšanja koja su Jedi Knighta ispolirala do najvećeg sjaja. Uklonjene su čak i one



Svjetlosni su efekti znatno unaprijeđeni.



Pravi Jedi oslanja se samo na Silu i vjernu svjetlosnu sablju!

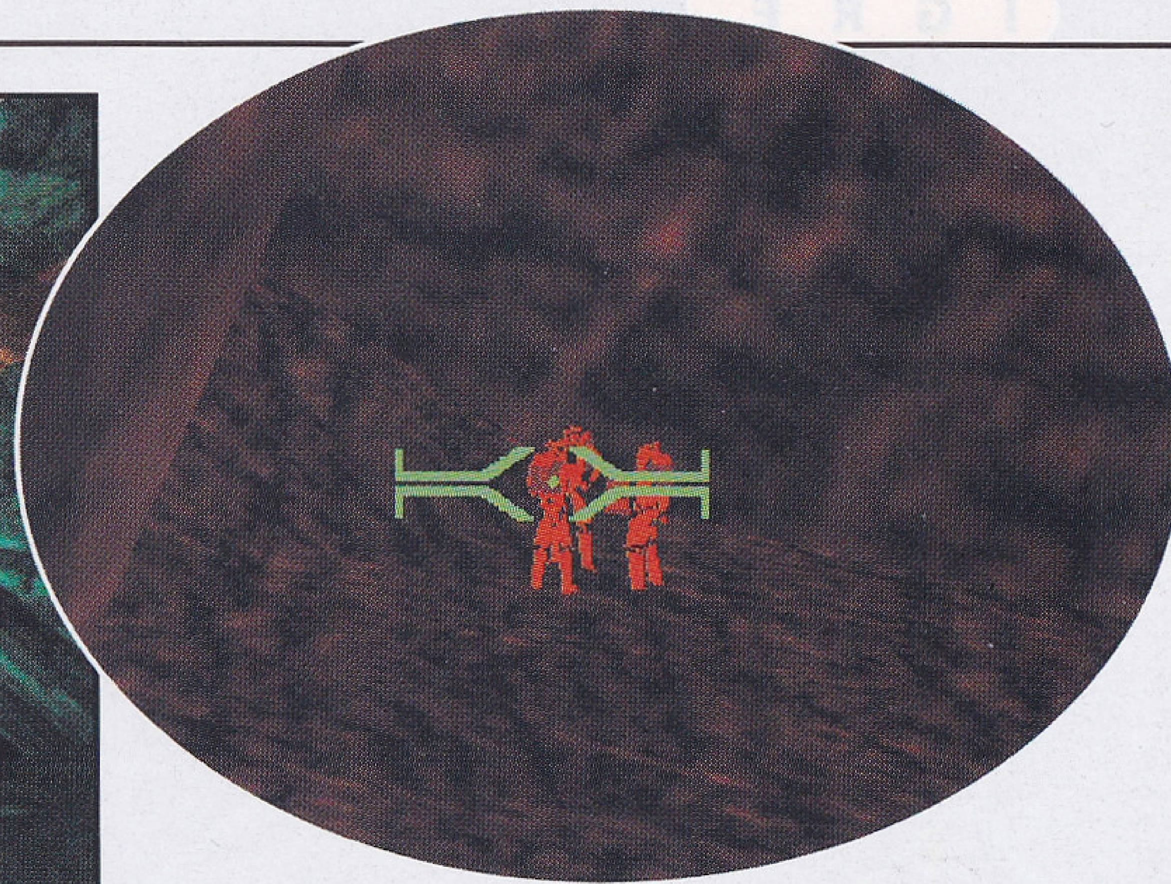
Mara Jade

Mara Jade se prvi put pojavljuje u tzv. Thrawn trilogiji knjiga Timothya Zahna koja se bavi događajima nakon Povratka Jedija. O Marinoj se prošlosti vrlo malo zna. Car Palpatine oteo ju je još kao dijete i uzeo pod svoje okrilje. Učio ju je kako rabiti svjetlosnu sablju i tamnu stranu Sile, a njegovi su je najbolji podučavali uporabi oružja i borbenim tehnikama. S vremenom, postala je "carevom rukom" i ubijala za nj. Mogla je čuti njegov poziv u bilo kom kutku galaksije. Nakon bitke kod Endora, izgubivši sve, potucala se od sustava do sustava pokušavajući ispuniti carevu posljednju naredbu – ubiti Lukea Skywalkera. Mara se priključila gusarima i slučajno naletjela na Lukea Skywalkera s kojim će proći kroz mnoge avanture i spasiti mu život uništivši njegova poludjelog klona i konačno se osloboditi careve volje.





Borba prsa o prsa s ogromnim Rancorom!



Snajperski je nišan vrlo koristan pri uklanjanju opasnosti s daljine.

očajne FMV sekvence koje su bile najveća, ako ne i jedina mana Jedi Knigta. Dizajneri su se vratili korijenima i međudijelove prikazali renderiranim scenama iz same igre, što svemu skupa daje mnogo bolji ugođaj. Velike su promjene i u multiplayeru. Dodano je devetnaest novih karata, ali smo dobili i nekoliko tipičnih Star Wars lokaliteta poput carske prijestolnice na Zvijezdi Smrti, prostorije za karbonsko smrzavanje ili Lukeove farme na Tatooinu. U multiplayeru sada možemo birati između većeg broja predefiniranih likova kojima je dodana osobnost (mane i prednosti), na raspolaganju nam je Luke Skywalker i sam tamni lord Sitha, Darth Vader. Dakle, već postojeće čudo, ovim je dodatkom zasjalo onako kako je već odavno trebalo sjati, što znači da ćete za svoj novac dobiti pravu vrijednost, što nije čest slučaj kod mission packova. Ubrajate li se u one koji uz svu tehničku premoć Quakea 2 i dalje ostaju pri tomu da je Jedi Knight najbolja 3D pucaljka svih vremena, vjerujte mi, the best just got better!

Jedi Knight: Mysteries of the Sith *FPP pucačina*

Proizvođač *LucasAarts* **Izdavač** *LucasAarts*



- nepovezanost priče
- neuravnoteženu težinu igranja
- "pretjerano inteligentni" protivnici

80

- poboljšani engine
- dizajn nivoa
- poboljšani multiplayer



Najbolja FPP pucačka igra svih vremena dobila je nekoliko dodataka koji dokazuju da se i najbolje može poboljšati.



Preporučena konfiguracija
- P166
- 16 Mb
- 3Dfx

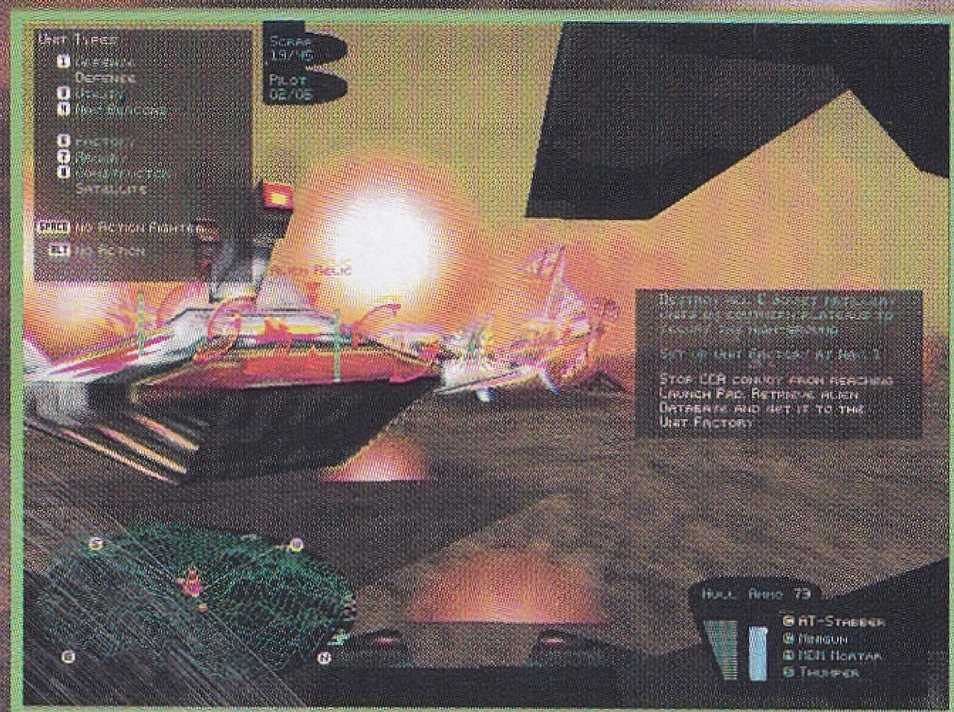
Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☑ Direct 3D	☐ Modem

Battlezone

HACK PREPORUKA mjeseca 4/98

Red Alert meets Quake 2

Nakon mjeseci čekanja, vrućih slika i press releasova punih hvalospjeva, iz Activisiona smo konačno na recenziju dobili igru koja bi, po najavama, trebala na dosad neviđeni način objediniti žanr "akcijskih pucačina i real-time strategija na toliko inventivan način da će za sobom povući gomilu action-strategy kopija, baš kao što je Westwood s C&C-om potaknuo ludnicu više-manje uspješnih RTS klonova". Battlezoneu smo prišli vrlo, vrlo skeptično - odigralo ga je nekoliko recenzenata - da bi konačno završio u rukama Daria Rakovca čiji konačni dojam samo potvrđuje ono što su svi u redakciji shvatili već nakon prvih pola sata igranja...



3Dfx ubrzanje govori sve o kvaliteti grafike...



Početkom osamdesetih, na tada još pionirskom tržištu računalnih igara, pojavila se jedna od prvih 3D akcijskih igara. Zvala se *Battlezone*, a tvrtka odgovorna za nju *Activision*. S njom sam se susreo još na starom dobrom *Spectrumu* a rabila je, za ono doba, nevjerojatnu poligonsku grafiku s fenomenalno glatkim scrollom i pričom u kojoj je bilo najvažnije poubijati sve prije nego oni ubiju vas. Bili su to šuplji poligoni na crno obojenim pozadinama koji su, iz današnje perspektive gledano, bili temelj onoga što danas nazivamo računalnom igrom. Nažalost, nisam mogao nabaviti sliku iz ondašnjeg *Battlezonea*, ali kako to danas izgleda najbolje se vidi iz vrhunskih screenshotova nastalih zahvaljujući brzoj i preciznoj ruci moje ljubljene *Željke*.

Bojno polje danas

Pojavom pojmova *strategija u stvarnom vremenu* i *pucačka igra iz prvog lica*, stvorena su dva žanra koja su u vrlo kratkom vremenu bila toliko puta kopirana i pretvorena u masu igara različitih, u pravilu, samo po imenu da smo počeli zazirati od svega što se prodaje pod bilo kojom od tih etiketa. Istina, pojavi se tu i tamo nešto vrijedno, ali brzo umre jer smo toliko prezasićeni da jednostavno ne možemo odoljeti da ne uporabimo kakav cheat ili tuđu snimljenu poziciju samo da bismo vidjeli kraj igre...

No, u trenutku kad nas *"ništa ne može iznenaditi"*, probudio se veliki *Activision* ponudivši nam spoj ovih dvaju žanrova u ubilačkoj kombinaciji koja će vrlo vjerojatno postati službenim prefiksom riječi klon. Rabeći vrhunski grafički pokretač, moćnu 3D ubrzivačku tehnologiju i potpuno novi igrački koncept, maheri iz *Activisiona* ponudili su nam konačno nešto novo što nas uistinu može oduševiti i natjerati da igramo kao ludi sve dok nam prsti ne otpadnu i oči pokrvave. O čemu je riječ? *Battlezone* je još jedan izravni potomak *Roswellskog* incidenta. Priča počinje onog trenutka kad američki i ruski znanstvenici otkriju novi materijal izvanzemaljskog porijekla (biometal). Obje su strane krenule u nemilosrdnu utrku i borbu za nj, što će ih provesti čitavim Sunčevim sustavom i na kraju ujediniti u zajedničkoj borbi protiv izvanzemaljske sile koja stoji iza bio-metala. U cijeloj toj priči, vi ste jedan od terenskih zapovjednika koji će svojim malim i poslovično presudnim utjecajem donijeti pobjedu strani čiju zastavu branite. *Battlezone* se, zapravo, nimalo ne razlikuje od bilo koje strategijske igre u stvarnom vremenu kakvih smo dosad vidjeli nebrojeno. I ovdje se sve svodi na prikupljanje sredstava, izgradnju struktura i borbenih jedinica koje treba racionalno i lukavo rabiti te pobijediti neprijatelja. Razlika je jedino što taj posao ne obavljate iz zamišljene božanske lože nego ste na terenu, u tenku koji je vaše zapovjedno mjesto i vozilo kojim ćete ostvariti sve svoje ciljeve. Ovim je bolesno jednostavnim potezom *Activision* revolucionarizirao



Tzv. pametni nišan je najjednostavnije sredstvo upravljanja vlastitim jedinicama. Samo ga uperite u neku od njih i dobit ćete, pritiskom jedne tipke, sve dostupne naredbe za istu.

strategijski žanr. Svu monotoniju izgradnje baza i oslanjanja na obično nesposobnu umjetnu inteligenciju zamijenili su neprestanom akcijom i aktivnom borbom, čime igra dobiva ne samo na atmosferi, koja je neopisiva, nego i na izazovnosti - nikako nije isto izdavati naredbe promatrajući rezultate "s oblaka" ili sudjelovati u njima dok vam ruski lovci pucaju po repu - izazov je to koji smo dugo čekali! Netko će pomisliti da je ovako nešto nemoguće, da je igra nalik *Wing Commanderu*, da će strategijski element biti zanemariv jer ćete glavninu posla morati obaviti sami. Krivo! *Battlezone* je prije svega strategija. Vaš je osobni udio zanemariv, daleko je važniji strategijski dio, no koliko ćete se angažirati, hoćete li predvoditi napad ili ćete ostati po strani i braniti bazu, ovisi samo o vama, iako sumnjam da će netko propustiti priliku da se svom silinom okomi na crvenu gamad. *Activision* je u *Battlezoneu* primijenio revolucionarno sučelje nužno za ono najvažnije - igrivost. Iskreno, bilo mi je teško povjerovati da će se igrač moći brinuti o izgradnji i proizvodnji dok je na sasvim drugom dijelu karte i bori se s gomilom ruskih tenkova. Tako nešto omogućuje samo apsolutno jednostavno sučelje koje traži minimalnu koncentraciju i distrakciju od akcije u kojoj se igrač nalazi. Čitav se sustav komandi u *Battlezoneu* svodi na tipke 1 do 0, koje otvaraju nove opcije i naredbe. Primjerice, pritisnete li tipku 1, dobit ćete listu borbenih jedinica s odgovarajućim brojevima. Pritisnete li opet tipku 1, dobit ćete zbir naredbi što ih možete dati baš toj jedinici. Jednostavnije ne može biti, a vrijeme potrebno za navikavanje je zanemarivo. Da stvar bude još bolja, bilo kojoj jedinici u bilo kojem trenutku možete zadati neku naredbu. Bez ikakvih poteškoća možete u jeku borbe, ispred neprijateljske baze, pozvati pojačanje ili narediti izgradnju novih jedinica ili građevina. Sloboda koju vam *Battlezone* pruža dosad nikad nije bila viđena.

Join the Clans!

Ovako jak naslov mora imati odgovarajuću multiplayer podršku. Battlezone možete igrati preko modema, lokalne mreže i, dakako, Interneta na Activisionovim serverima. Na službenom web siteu je velik broj korisnih informacija o igri. Između ostalog, pronaći ćete tu podatke o različitim vozilima i brojne strategijske savjete. Možete se priključiti jednom od sve brojnijih Battlezone klanova te se uključiti u legendarne bitke koje se već vode dok čitate ovaj tekst.

Neke se stvari nikada ne mijenjaju Koliko god *Battlezone* bio nov i revolucionaran, neke su stvari



Usred bitke ostati bez vozila nije rijetkost. Ako ste ostali sami, preostaje vam jedino prošetati do baze ili ukrasti neprijateljsku letjelicu. Velika bijela točka usred vozila je neprijateljski pilot. Znate što vam je činiti?





Jeste li u ovakvoj situaciji ikada morali brinuti o kućnim zalihama?

ipak klasične. Mislim, naravno, na građevine i jedinice, jedino po čemu su se *RTS-ovi* donedavno razlikovali. Sve što u igri želite postići ovisit će o dvama parametrima, metalu *(scrap)* i pilotima. Metal vam treba za izgradnju, a piloti za upravljanje vozilima. Ovisno o planetu na kom se borite, bit će vam dostupni različiti izvori energije. Gejzira ima na svim planetima i glavni su izvor energije za većinu postrojenja. Neka postrojenja mogu funkcionirati samo ako ih postavite na gejzir, dok druga rabe i alternativne izvore energije, električnu i solarnu. Građevine su manje-više standardne ali su gotovo sve pokretne, što mi se najviše svida. Kad se samo sjetim koliko sam puta izabrao pogrešno mjesto za gradnju skupih topovskih tornjeva ili mitraljeskih gnijezda, sada jednostavno naredite tornju premještanje na drugu lokaciju i on je već ondje. Što se, pak, vozila tiče, njih je tridesetak i u svako možete ući i rabiti ih u borbi. Isto tako, tijekom igre možete ih dograđivati novim oružjima učinivši ih još efikasnijim (isto vrijedi i za obrambene strukture). Vozila su vrlo pokretna i brza, i jednostavna - sve se komande svode na gas, kočnicu i pucanje. Izbor naoružanja je vrlo šarolik, uključuje brojna topovska i raketna sredstva, mine i neka specijalna oružja poput lokaliziranih zemljotresa koji privremeno izmijene topografiju terena ili *Day Wrecker* bombi čiji je učinak istovjetan slabijem nuklearnom projektilu. Dogodi li se da vas unište, što je čest slučaj jer vam je trajnost ekvivalentna onoj prosječnog tenka u bilo kojoj strategijskoj igri, automatski iskačete iz vozila i postajete pješakom. Tada možete pozvati novu letjelicu iz baze ili preuzeti neku od postojećih na bojištu a možete, što je još bolje, rabeći snajpersku pušku, ubiti neprijateljskog pilota, ukrasti mu vozilo (koji puta ćete misiju moći jedino tako završiti) i iznutra ga uništiti. Vrlo djelotvoran način onesposobljavanja moćnih topovskih tornjeva je opisanim načinom se uvući u bazu i uništiti im izvor energije te otvoriti put napadačkoj sili koja čeka iza brda. Uskočite u jedan od tenkova i dovršite posao. Ovo je klasična situacija koja najbolje opisuje najčešći način odvijanja igre. Krađa vozila je vrlo dobar potez jer su ruske letjelice bolje naoružane i izdržljivije nego američke. Misije su vrlo dinamične, početna će naređenja ubrzo biti zamijenjena važnijim, što igru čini vrlo nepredvidivom i zanimljivom. Očekuju vas uglavnom klasične RTS misije, ali ima i onih koje se oslanjaju samo na vas i više su diverzantskog karaktera. Sve u svemu, solidna priča i dobro osmišljene misije nešto su čime se ova igra najviše ističe među konkurencijom.

Završna riječ

Battlezone je od svih igara koje sam igrao najzaslužnija onog revolucionarnog prefiksa. Igra je to kakva se ne pojavljuje svaki dan i koja postavlja nove standarde i mjerila. *Activision*

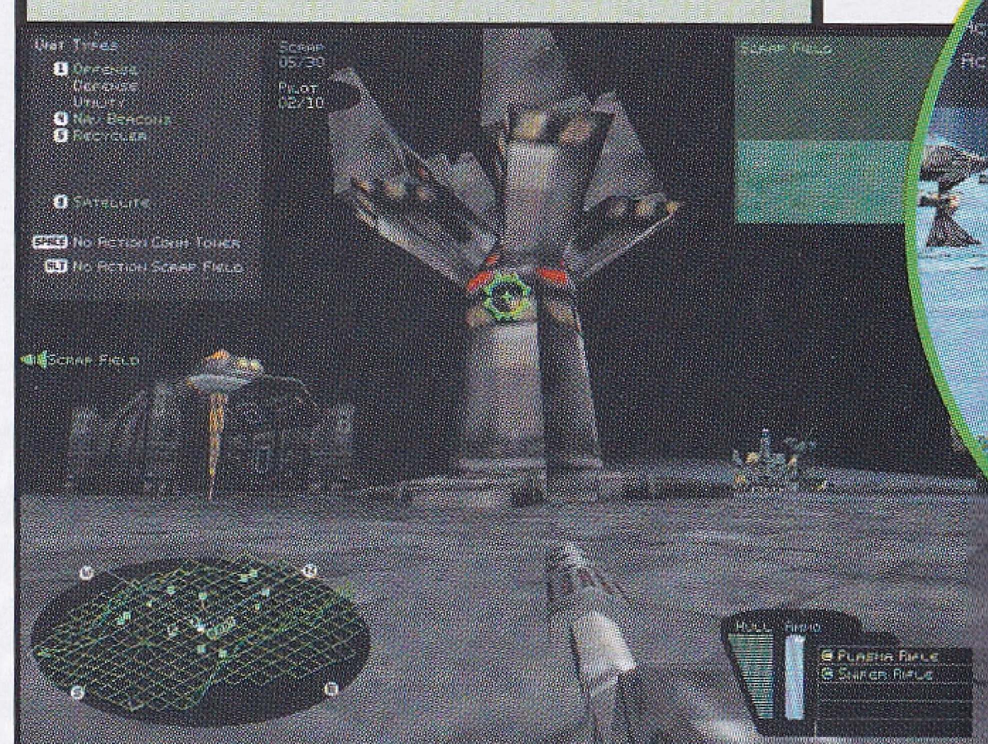


Pogledate li u donji desni kut, vidjet ćete 3D kartu terena koja je ujedno i radar. Uvijek morate gledati ispred sebe da bi radar zahvatio mete.



Ostaci veličanstvene izvanzemaljske civilizacije koju će pohlepni Zemljani probuditi iz dugog sna. Hoće li im to biti pretvrd orah? Znate onu: kad se male ruke slože?

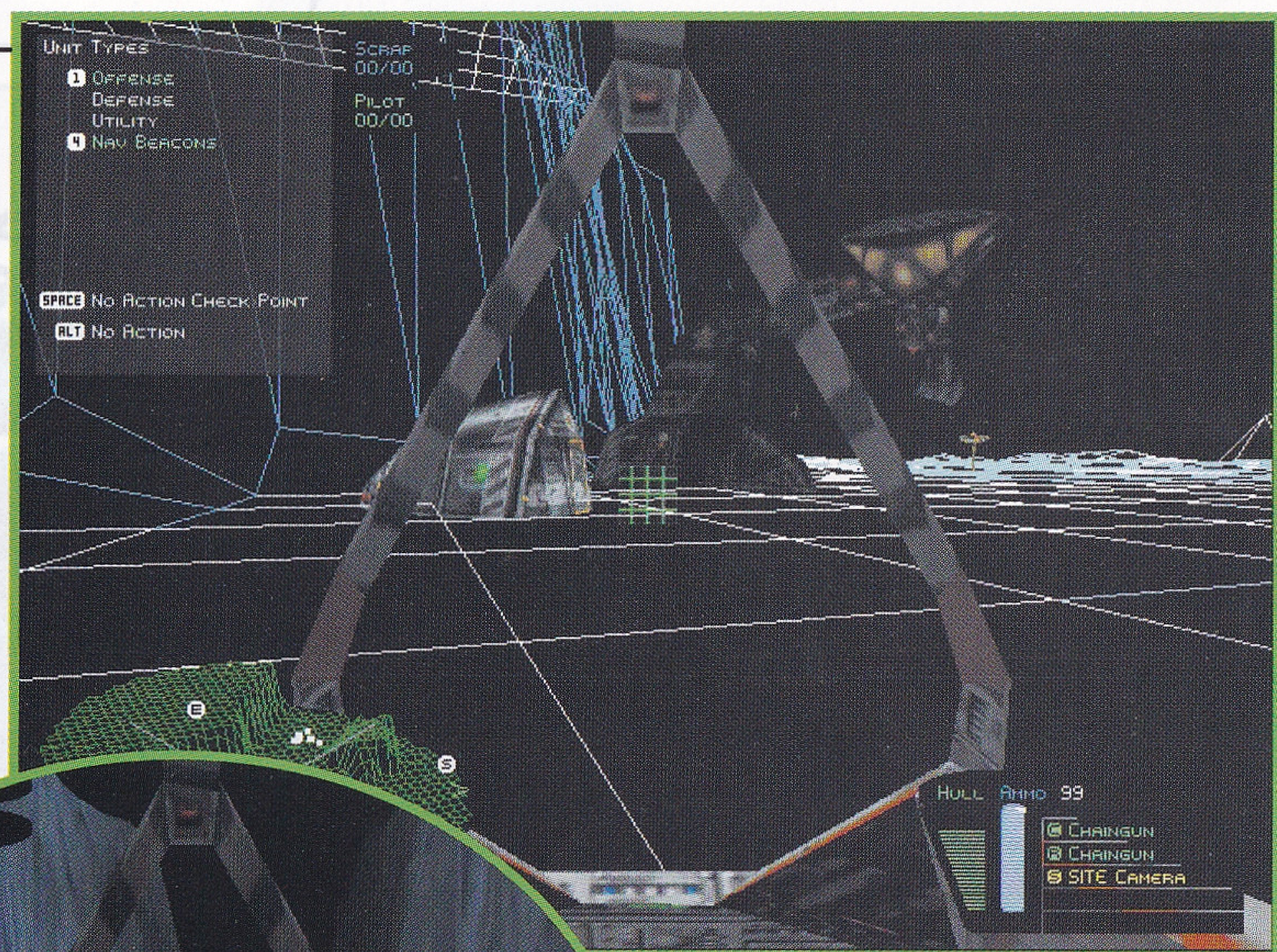
Najvažnija građevina u Battlezoneu je recycler - gradi osnovne tipove letjelica što prikupljaju metal, topovske kupole i slično, no rabit ćete ga i za proizvodnju streljiva i sondi za popravak. Izgubite li ga, igra je u pravilu gotova. Kod svih je građevina načelo gradnje isto: izaberete vrstu i obilježite mjesto na kojem ćete je izgraditi. Pazite, raspored građevina je vrlo važan jer se u slučaju napada morate brzo kretati između njih.

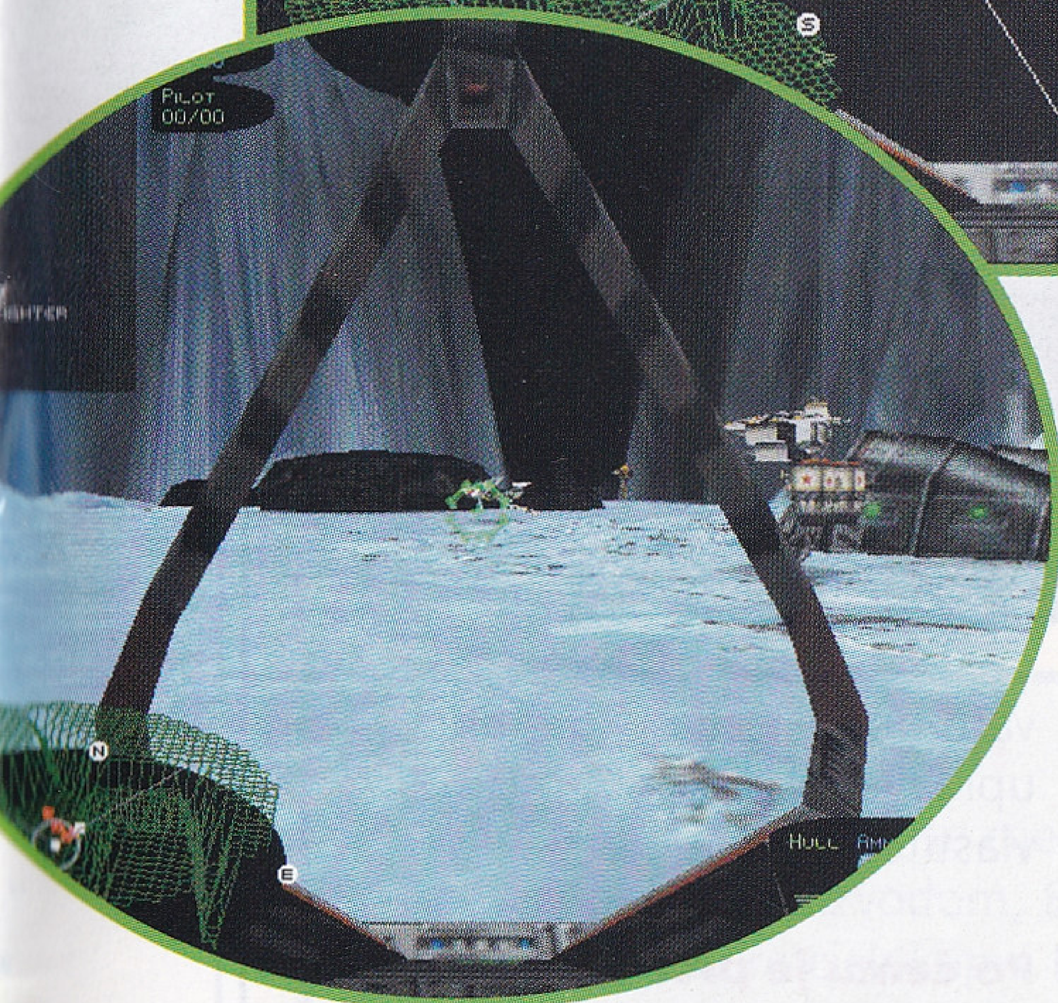












Ruski lovci imaju vrlo pregledan način prikazivanja terena, što olakšava otkrivanje građevina.

Bug Alert!

Iako Battlezone nema mnogo bugova, uočio sam jedan naizgled sitan propust koji je mnogima zadavao dosta poteškoća pa ga moram spomenuti jer ne želim da se isto dogodi i vama. Naime, ako je radna rezolucija vaših Windowsa viša od 640*480, nećete moći snimati poziciju. Igra će teći normalno, ali ova će vrlo važna opcija biti nedostupna. Problem nema nikakve veze s driverima, nego je riječ o čistom propustu. Jedino je rješenje ispravljen u najavljenom patchu, a dotad pomozite si ovako.

je uspio spojiti dva danas najpopularnija žanra i pretvoriti ih u nešto o čemu smo dosad samo sanjali. Dao nam je svu slobodu i draž strategije u stvarnom vremenu i mogućnost preuzimanja potpune odgovornosti. Akcija i strategija našle su se zajedno u velikom šarenom paketui njihov je spoj jedinstven i fantastičan. Strategijski je dio bogat i detaljan, a akcija brza i eksplozivna. Sasvim sigurno: ubrzo će se pojaviti velik broj sličnih naslova, nedvojbeno će biti još boljih rješenja, ljepših i dotjeranijih, ali kao u svakoj utrci - važno je biti prvi. U svakom slučaju, budućnosti je smjer određen i donijet će nam lijepih stvari. Sjetite se samo originalnog *Battlezonea*... Nije li napredak divna stvar?

ALTERNATIVNO

QUAKE 2

Definitivno najjača FPP pucačka igra danas čije tekovine Battlezone slijedi i nadograđuje. Iako nije prava alternativa, daje najbolju akciju iz prvog lica i pravi je izbor ako vas ne zanima strategija.

TOTAL ANNIHILATION

Najkvalitetniji RTS koji vam preporučujem ako vam ne leži brza akcija i ako preferirate na sigurnu poziciju glavnog stratega sa sigurne udaljenosti od prvih linija.

Battlezone — *Akcijska strategija*

Proizvođač *Activision* **Izdavač** *Activision*



- sitne bugove
- mali broj misija
- nesrazmjerno jaki protivnici

95

- revolucionarnu ideju
- izvrsnu grafiku
- izvrsno i funkcionalno sučelje

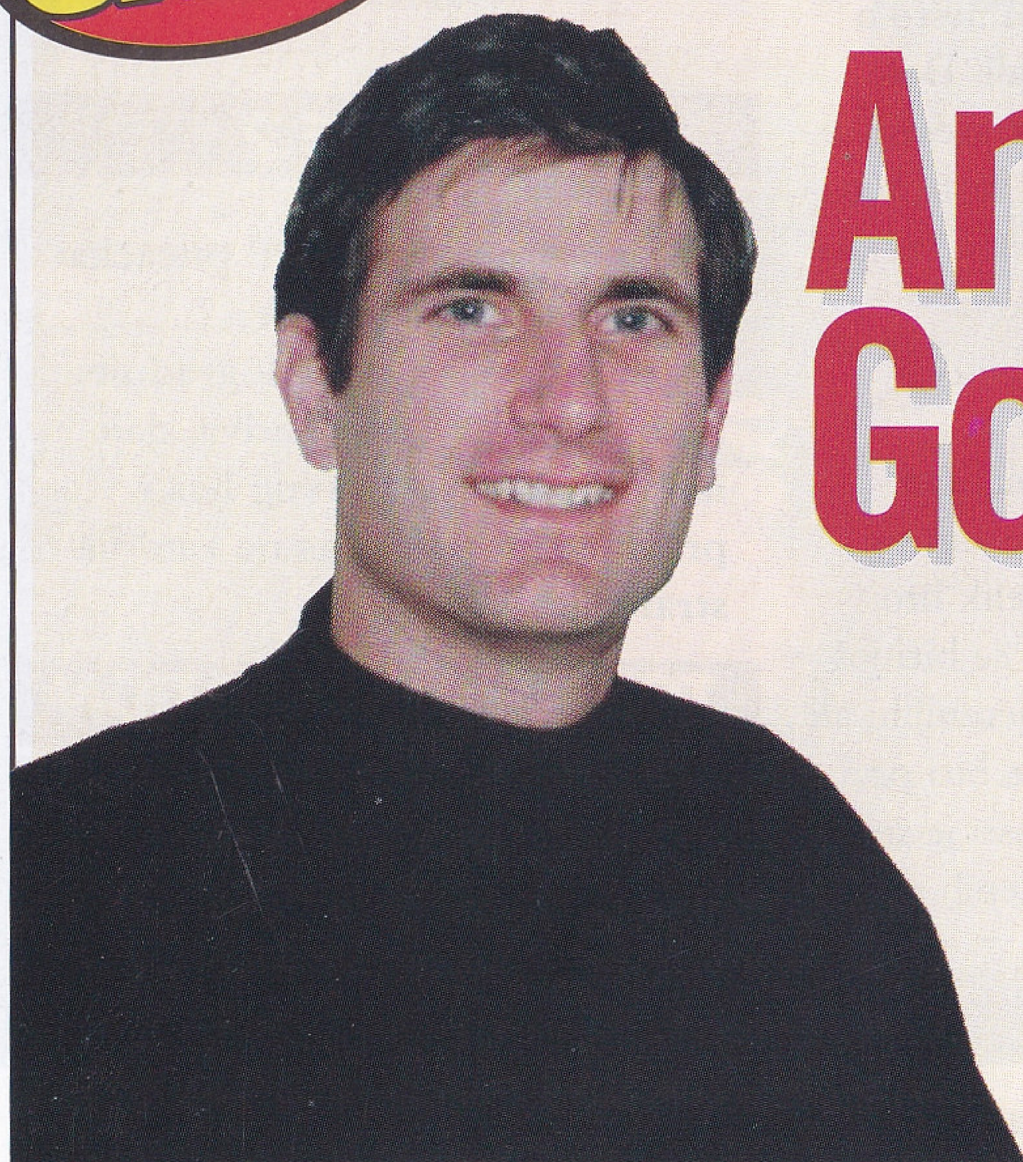


Strategijski žanr je preporođen!



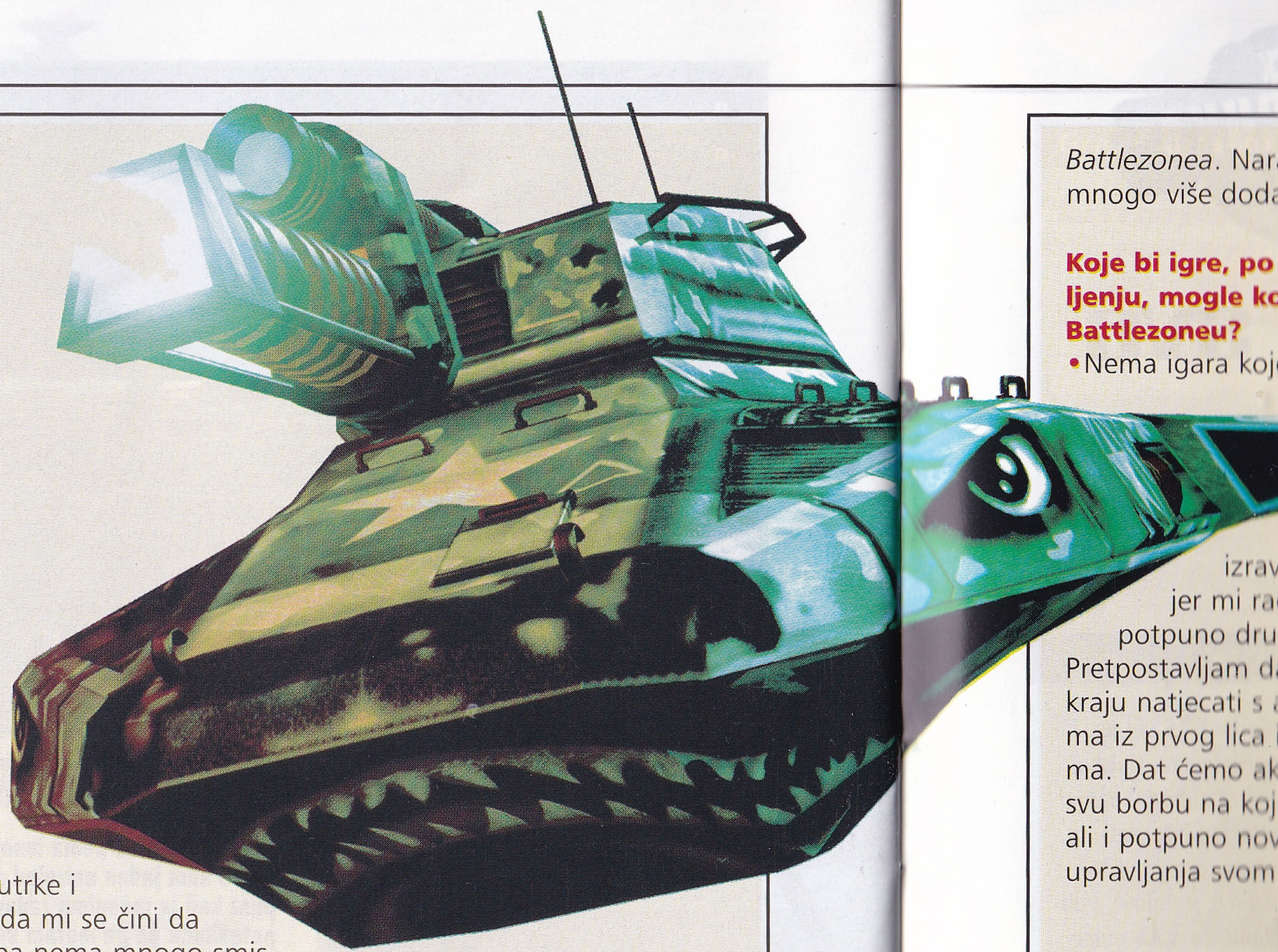
Preporučena konfiguracija
- P133
- 16 Mb
- 3Dfx

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☑ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☑ Direct 3D	☐ Modem



Andrew Goldman

producent Battlezonea



Recite nam nešto o momčadi Battlezonea

•Tijekom produkcije igre, momčad se širila i sužavala. Sada nas je petnaestoro u tri odjela. *George Collins* vodi projektni odjel u kojem su još dva dizajnera. Oni su zaslužni za sve misije kao i za izradu svih značajki i specifikacija za programere i grafičare. *Brad Pickering* vodi programerski odjel u kojem su još četvorica programera. Imamo programera za multiplayer, za fiziku i 3D, za hardversku akceleraciju te programera za okružje, koji radi s *Bradom*. Konačno, *Kino Scialabba* upravlja grafičkim odjelom sastavljenim od četiri grafičara. Koordinacija svih tih odjela je moj posao, a *Mike Arkin* kao producent brine o poslovnoj strani.

Čime su se članovi razvojnog tima bavili prije?

•Naši ljudi su radili na *Spycraftu, Interstateu '76, MechWarrioru, Zork Nemesis* i *Hyperbladeu*.

Što ste u Battlezoneu izmijenili u odnosu na originalnu igru od prije 10-ak godina?

•Modernizirali smo cjelokupan igrački doživljaj davši mu dubinu suvremene PC igre. *Battlezone* je bio revolucionaran proizvod, bio je prva 3D igra. Danas, *Battlezone* je prva igra koja daje potpunu kontrolu nad jedinicama na bojnom polju. Još uvijek je tu vrhunska akcija, no dobit ćete još i više zahvaljujući strategijskim elementima koje smo dodali.

A što je s pričom?

•Ranih šezdesetih meteoriti su zasipali ravnice *Beringa*. Američki i ruski znanstvenici su istodobno pronašli u kršu nezemaljski biometal koji se dao preraditi u fantastična vozila i naoružanje. No materijal koji je pronađen, ubrzo je potrošen, a obje su strane željele još. I jedni i drugi su pokrenuli svoje svemirske programe želeći pronaći još materijala, što znači da je svemirsku utrku pokrenula vojna inicijativa, a ne *Kennedyjeva* krilatica "za čovjekovo dobro". *Armsttrongova* šetnja po Mjesecu zapravo je jedan od najvećih slučajeva zataškavanja u američkoj povijesti. Čovjek koji je slikao *Armsttrongove* korake bio je *George Collins*, zapovjednik američke Mjesečeve baze. Upravo je začuđujuće kako nitko nikada nije pitao tko je slikao tu sliku. NASA je vjerovala da je užasno pogriješila objavivši je.

Zanimljivo. Kako ste upće došli na takvu ideju?

•Pričao sam s prijateljem iz CIA-e o svemu što se zbivalo oko svemirske utrke i kazao mu da mi se čini da sve to skupa nema mnogo smisla. Zašto je bilo toliko važno da prvi stignemo u svemir? On mi je ispričao svoje viđenje priče koju mi kroz *Battlezone* pričamo svijetu.

Koje su glavne značajke Battlezonea?

•*Battlezone* vas stavlja u ulogu zapovjednika na bojnom polju –na čelu ste čitave vojske i borite se zajedno s njom. Strategija u stvarnom vremenu stavlja vas u akciju koju promatrate iz prvog lica - sakupljate resurse, gradite bazu, branite i osvajate strategijske točke i stvarate golemu vojsku s kojom ćete ubiti Boga u neprijatelju.

Mislite li da Battlezone ima izražen replay faktor tj. da će mu se ljudi htjeti vraćati iznova i iznova?

•Kad smo počinjali stvarati igru, točno smo znali što želimo - pomiješati intenzivnu akciju akcijskih igara i strategiju strategijskih igara u stvarnom vremenu. Razgovarajući s igračima, došli smo do zaključka da je koncept vrlo zanimljiv, ali kao programeri bili smo svjesni svih poteškoća spajanja ovih dvaju žanrova. Na kraju, dobili smo jedinstveno igračko iskustvo ponajprije zahvaljujući izvrsnom sučelju koje vam dopušta da istodobno upravljate vojskom i pucate iz vlastitog tenka.

Po čemu je prvi Battlezone bio originalan?

•*Battlezone* je bio prva 3D igra. Pružao je iskustvo koje nikad prije niste mogli doživjeti. Bila je to toliko dobra tenkovska simulacije da je Američka vojska dala načiniti "Vojni Battlezone" kao pomoć pri izučavanju tenkovskih zapovjednika. Isto tako, uključivala vas je u svijet kakav nijedna igra nije imala. Bili ste u svom tenku a sve ostalo bilo je izvan.

Kako ste postigli ravnotežu između akcije i strategije?

•Na postizanju te ravnoteže radili smo mjesecima. Ključ uspjeha je u tomu da je sada igrač glavni nosilac akcijskog elementa, ali nije dovoljno jak da bi posao obavio sam. U tom smo smislu konstantno smo je poboljšavali i poboljšavali...

Koliko je različitih vozila u igri?

•U igri je ukupno **30** različitih vozila. Svako vozilo iz originalne igre ima svoj ekvivalent u novoj. Čak je i glavni negativac uzet izravno iz originalnog

BATTLE ZONE



odobno
pucate iz

ttlezone

prva 3D igra.
oje nikad
živjeti. Bila
enkovska
erička vojs-
jni
moć pri
ih zapov-
ključivala
nijedna
ste u svom
bilo je izvan.

**avnotežu
ategije?**
avnoteže
a. Ključ
la je sada
akcijskog
ovoljno jak
sam. U tom
tno smo je
šavali...

vozila u

0 različitih
iz origi-
ekvivalent u
i negativac
nalnog

Battlezonea. Naravno, tu je i mnogo više dodataka...

Koje bi igre, po Vašem mišljenju, mogle konkurirati Battlezoneu?

•Nema igara koje bi nam mogle izravno konkurirati jer mi radimo nešto potpuno drugačije. Pretpostavljam da ćemo se na kraju natjecati s akcijskim igrama iz prvog lica i sa strategijama. Dat ćemo akcijskom igraču svu borbu na koju je navikao, ali i potpuno novi doživljaj upravljanja svom njegovom vojskom. RTS igrači će dobiti svu dubinu koju očekuju, ali će dobiti i potpuno novu sliku aktivnim sudjelovanjem u igračkom svijetu.

Jesu li tijekom stvaranja Battlezonea na Vas utjecale neke od popularnih igara?

•Apsolutno! Obožavam *C&C*, *Warcraft* i *Quake*, čije smo mnoge elemente i primijenili. Evo vam zgodnog primjera: kad su momci iz marketinga radili na promidžbenoj kampanji, jedna od ideja bila je da se slike kutija *Quakea* i *C&C-a* prikažu zajedno u krevetu kako puše cigaretu. *Battlezone* je uistinu potomak dvaju načina igranja koje osobno volim. Nisam zainteresiran za stvaranje klonova. Volim izazov stvaranja novih igara kakve nitko još nije vidio. U *Battlezoneu* smo uzeli neke od najbogatijih i najdubljih elemenata igranja i ujedinili ih u nešto potpuno svježe.

Što mislite o novoj tenkovsko-strategijskoj igri Uprising?

•Kad smo čuli da *Uprising* izlazi, bili smo donekle zabrinuti da nas još jedna kombinacija akcije i strategije ne prestigne na tržištu. No, zaigravši je, shvatili smo da je naš proizvod potpuno drugačiji. *Battlezone* vam daje potpunu kontrolu jedinica i vrlo stvarnu simulaciju bojišta, dok je *Uprising* više orijentiran na akciju i kao takav ne brine o tome da igraču pruži sučelje kojim bi on upravljao svojom vojskom. Mi smo podigli uloge i u akciji i strategiji.

Uz koje se igre vaša momčad opušta kad ne radi na nekom projektu?

•Za prvu polovicu ekipe, mnoge su RTS igre imale znatan odraz na produktivnost. Malo me je strah toga što bi nam *Quake 2* mogao učiniti. Kao zanimljivost, začuđujuće je koliko smo malo prigovora na bugove dobili. To je prije svega odraz toga koliko sami volimo igrati svoju igru. Mulitplayer je vrlo rano bio gotov, pa smo se mogli iživljavati jedni na drugima.

BIO CORNER **A n d r e w G o l d m a n**

Andrew Goldman igra se cijeli život i jedan je od Activisionovih vodećih stručnjaka na polju akcijske strategije i avanture. Novim Activisionovim proizvodom, Battlezone, Goldman je postavio nove standarde i stvorio novi žanr akcijske strategije. Kao direktor, Goldman nadzire cjelokupni kreativni razvoj igre. Prije nego je preuzeo vodeće ulogu u Battlezoneu, vodio je projekt Spycrafta 1994. Goldman je diplomirao političke znanosti na Brown Sveučilištu i umjetnost na TISCH umjetničkoj školi Sveučilišta u New Yorku. Još na TISCH-u, osnovao je svoju tvrtku za interaktivni dizajn. Od samog početka tvrtka je bila vrlo uspješna s klijentima poput Fortune magazina ili Paddintgton Liquorsa. 1993. pridružio se Prodigyu kao producent za velik broj specijalnih projekata poput onih za National Geographic. Kao strastveni jahtaš, Goldman je na Olimpijskim igrama 1988. zastupao Sjedinjene Države u klasi dvosjednog Flying Dutchmana.

HACKER

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Konzalting:
INTERMEDIA, Habdelićeva 4
tel: 431-761; fax: 427-039
E-mail: intermedia@zg.tel.hr

Glavni i odgovorni urednik:
Kristijan Žibreg

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Igor Duić
Damir Đurović
Alan Graf
Vedran Januš
Kristina Jeren
Berislav Jozić
Denis Kovačić
Krešimir Lauš
Mislav Mataija
Luka Mihaljević
Patrik Pencinger
Miroslav Puljiz
Dario Rakovac
Damir Rukavina

INFO, INFO PLUS i POSLJEDNJE VIJESTI piše:
Luka Mihaljević

NAJAVE, NA TRAGU i SPECIAL REPORT piše:
Damir Đurović

SOS, HACKERMANIJU i BEZ PANIKE piše:
Denis Kovačić

INTERNET, TECH REPORT, TECH PLUS I HARDWARE piše:
Patrik Pencinger

AMIGU I PSX piše i uređuje:
Berislav Jozić

Strip:
Goran Stančić
goran@agram.com

Animator:
Tihomir Jauk

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus, Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/6570-964
ISSN 1330-7126

e-mail:
hacker@janus.hr
www:
www.hacker.hr

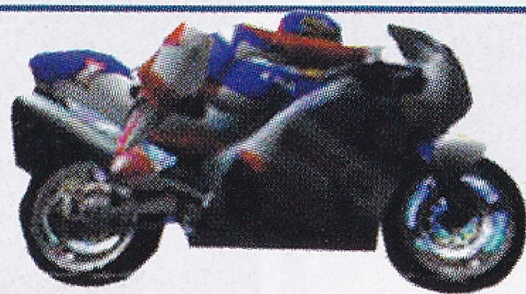
Časopis je napravljen u programima QuarkXPress, CorelDraw i Adobe Photoshop uz pomoć mrežne opreme

SADRŽAJ



INFO

Hackerov Info blok je svaki broj sve bolji, a za to se brinu Luka Mihaljević (Info, Info Plus) i Damir Đurović bombardirajući vas redovitim najavama vrućih naslova. U ovom broju vam na 10-ak stranica donosimo uistinu iscrpan prikaz ljepota koje vas očekuju za kojih mjesec-dva, tako da vam ne preostaje ništa drugo doli sliniti i uzdisati nad prekrasnim slikama.



NAJAVE

Proizvođači igara uvijek znaju kako podići medijsku prašinu oko svojih novih naslova pa nam je bilo uistinu teško odlučiti koje najave izabrati za ovaj broj Hackera. No, samo 2 dana prije zaključenja broja u redakciju je stigla review kopija veeeelikog budućeg hita Electronic Artsa: World Cup 98, nastavak najbolje nogometne simulacije na svijetu - FIFE 98. Odigrali smo je i prenosimo vam utiske...



SPECIAL REPORT: ACTIVISION

Iako u ovom broju imamo čak tri Special Reporta, izdvajamo Diablo 2 oko kog se diglo toliko prašine da više nitko i ne vidi o čemu je tu riječ. Damir Đurović pušta mnoštvo kontradiktornih informacija koje kruže igračkim kuloarima (a koje i sam Blizzard vješto podgrijava ne bi li što dulje zadržao veo tajnosti oko tog novog projekta) kroz sito i rešeto ne bi li u mnoštvu smeća nanjušio i koju informaciju više.

AMIGA WORLD

Konačno je na Amigu stigla najočekivanija igra u posljednjih godinu dana. Dobro poznat vlasnicima PC-a i Maca, Myst je stekao kultni broj sljedbenika zbog svoje napete i tajnovite atmosfere i tada originalnog pristupa igračkom konceptu. ClickBOOM-ova konverzija na Amigu je i više nego uspjela, što potvrđuje i najsvježija najava o pripremanju Quake konverzije na Amigu...



PLAYSTATION

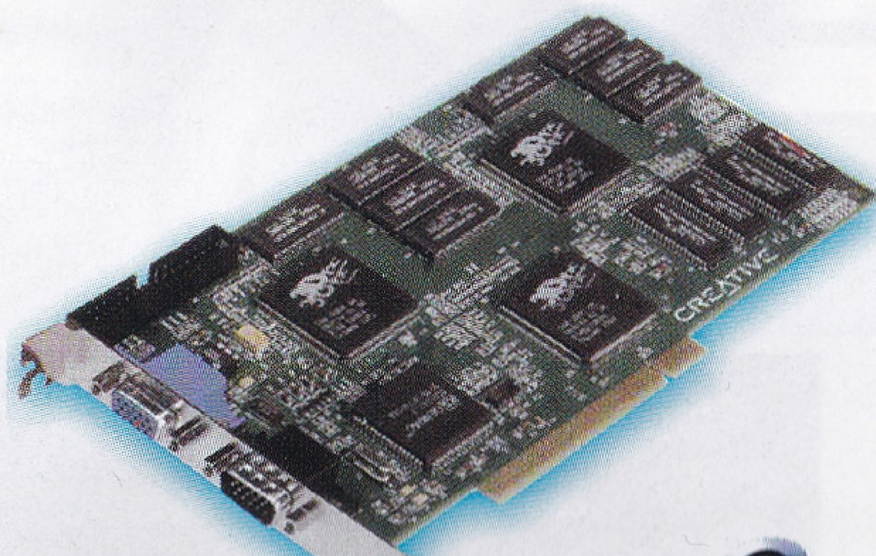
Pitfall 3D je Activisionova 3D verzija stare "skakutalice" s Atarija, ovaj put u novom i grafički impresivnijem ruhu. Može li to igri jamčiti popularnost, igrivost i dovoljno visoku prodaju ili se, pak, od igre ovakvog karaktera traži i nešto više.



RUBRIKE

HARDWARE

Voodoo 2 čarolija je konačno stigla u Hrvatsku. Prenosimo vam samo dio iscrpnih testiranja kojima je Patrik Pencinger podvrgao Creativeovu Voodoo 2 karticu. Da, isplatilo se čekati!



VOODOO2



HACK CD
Odabir i obrada materijala: **Domagoj Korak** Animatori: **Tihomir Jauk**
Dizajn sučelja: **Igor Vranješ, Željka Mokos, Kristijan Žibreg** CD urednik: **Kristijan Žibreg**

HACK PREPORUKA mjeseca 4/98



F-15 Katica za sve

Dario Rakovac ***je bio više nego razočaran kada je otkrio da Longbow 2 još uvijek trza na njegovom novom Pentiumu 2 s 3Dfx-om. Čovjek je potrošio svoje mukom zarađene honorare u Hackeru na skupi Ninja PC, a još uvijek ne može letjeti kako Bog zapovijeda. Ne treba zato čuditi što je recenziji F-15 pristupio vrlo skeptično i nezainteresirano, što se pokazalo kao potpuno pogrešan potez.***

Krasno, nije li? Bez brige, igra nije neobjašnjivo spora kao Longbow 2, naprotiv! F-15 na 3Dfx kartici leti glatko i tečno zahvaljujući grafičkom engineu koji interno koristi 256 boja, a Voodoo čipovi se brinu za prijelaze boja, svjetlosne efekte i sjene u 65 000 boja...

Multiplayer Life

Možda jedina zamjerka F-15 ide na račun njegovog multiplayera. Naime, iako su podržani svi standardni načini spajanja (modem, mreža internet), to nije slučaj s načinima igranja. Više igrača može igrati F-15, nažalost, jedino u izravnom sukobu. Za sada nema podrške za igranje zajedničkih misija ili dvaju igrača u jednom zrakoplovu. Šteta, ali iz Origina stižu vijesti kako je dodatak koji će sve to omogućiti već u pripremi. Jesu li Originovci požurili zbog konkurencije ili lukavo žele namaknuti još novca, vidjet ćemo. U svakom slučaju, gospodin Hollis je poznat po tomu da sluša prijedloge igrača.

Volite li letačke simulacije, zacijelo ste čuli za *Andyja Hollisa*, osobu koja je posljednjih godina stajala iza velikog broja kvalitetnih proizvoda vezanih uz letenje i zračnu borbu. Veterani ga pamte po legendarnoj *F-15 Strike Eagle* seriji igara koje su u određenom vremenu i prostoru predstavljale apsolutni maksimum i savršenstvo. Mada realnošću i grafikom danas ne bi dobile prolaznu ocjenu, nitko im ne može zanijekati uspjeh i atmosferu kakvu smo malo gdje nakon toga vidjeli. Danas *Hollisa* hvalimo zbog fenomenalnih *Longbowa* koji realnost letnih karakteristika i okoliša podižu do neslućenih visina. U tim je simulacijama granica između virtualnosti i stvarnosti postala toliko tanka da, ponavljam se, igrač uistinu može zaboraviti da je u svojoj sobi i gleda u monitor. *3Dfx* ubrzanje i moćni procesori koji omogućuju toliki stupanj detaljnosti ono su na što se dugo čekalo i danas kad ih imamo konačno možemo reći da je savršenstvo moguće. Nimalo, stoga, ne čudi da se *Hollis* vraća korijenima ponovno nam dajući šansu da se nađemo u kabini jednog od najboljih lovaca svih vremena - *F-15*. Razlika je jedino što nam sada osjećaj može dočarati na način kakav je uvijek želio, sa svom autentičnošću i realnošću što ih današnja tehnologija dopušta.

Katica za sve

Izbor *F-15* kao podloge za simulaciju bio je predmetom mnogih rasprava. Velik je broj onih koji drže da bi razvoj novih igara trebao slijediti onaj stvarnih letjelica pa smo posljednjih godinu-dvije bili zasuti igrama koje su pokušavale odsimulirati aktualne eksperimentalne zrakoplove poput *F-22 Lightninga*. Iako, načelno, nisam protivnik takvih igara, one nikako ne mogu biti kvalitetne jer, prije svega, nisu autentične. Da stvar bude gora, dio igara donosi desetke takvih letjelica, a kako nijednoj nije posvećeno dovoljno pozornosti, njihove se letne karakteristike malo po čemu razlikuju. Osobno, uvijek dajem prednost igrama koje su usmjerene na jedan zrakoplov koji je onda dorađen do detalja. Isto tako, uvijek ću preferirati simulaciju postojećeg zrakoplova jer samo onda i možemo pričati o realnosti, a pogotovo ako je riječ o *F-15*, zrakoplovu koji je u svojoj dugogodišnjoj službi prošao kroz sito i rešeto, dokazavši se na mnogim bojištima, a posebice u *Pustinjskoj oluji*. Kakav god zadatak bio, *F-15* je stroj koji će ga obaviti.



Već standardni virtualni cockpit daje vam potpun pregled situacije, a može i automatski pratiti neprijatelja.

Grafička raskoš

Kao i u Longbowu 2, teren što ga nadlijećete je do te mjere stvaran da će ove slike neupućenijima izgledati kao slike stvarnog okoliša. Zanimljiva je činjenica da je engine toliko optimiziran da s više detalja i kompleksnijim objektima radi znatno bolje od Longbowa koji nije gladak niti na Deschutesu!





Kod nenadanog napada je uvijek najvažnije spustiti se nisko, podići se samo načas koliko je potrebno da se izbaci bomba te pobjeći kao lud. Ako vam se na putu kući isprijeći pokoji neprijateljski lovac - njegova greška!

Bilo da je riječ o presretanju, bombardiranju ili podršci zemaljskim trupama, *Orao* će biti na visini zadatka. Upravo ta svestranost je naglašena u igri, a uz nju veže se još i konfigurabilnost koja *F-15* čini iznimnim lovcem-bombarderom. Misije su vrlo šarene, podržavaju sve moguće zadatke koje *F-15* u stvarnosti obavlja, a pristupate im preko vrlo inovativnog i jasnog sučelja koje će vas u srce akcije dovesti već nakon dvoklika mišem. Izbor je standardan: podržane su pojedinačne misije, kampanje i trening koji će vas na najbolji način, postupno, upoznati sa svim funkcijama *F-15*, što će vam produžiti vijek trajanja u pravoj borbi. Načine igranja birate i prije početka instalacije. Zapravo, čim otvorite kutiju, sve je jasno: pred vama su dvije knjige. Ona od desetak stranica namijenjena je tzv. *casual* letačima, dok će debelu knjižurinu prepuna dijagrama i objašnjenja gutati oni koji se smatraju ekspertima. Ovaj je detalj bitan jer određuje čitav izgled igre i određuje hoće li se vaš *F-15* ponašati kao dječja letjelica i prkositi svim zakonima fizike ili će vam već i samo polijetanje predstavljati izazov. I tu je već naglašena svestranost jer je igra zbog toga dostupna i igriva svima. No, vratimo se našem sučelju. Čitava priprema leta, izbor naoružanja i posade, slijedi liniju jednostavnosti. Sve se odvija po čistom *drag'n'drop* sustavu koji minimizira vrijeme privikavanja i ono potrebno za izvršavanje funkcije. Posebna je priča *mission editor* koji je tako bolesno jednostavan da boli glava. Parametre leta možete namještati u svakom trenutku, a kreirati vlastitu misiju nije bilo nikad lakše. Priprema leta je na visini, ali što se događa kad se nađemo u kabini?

Wild Blue Yonder

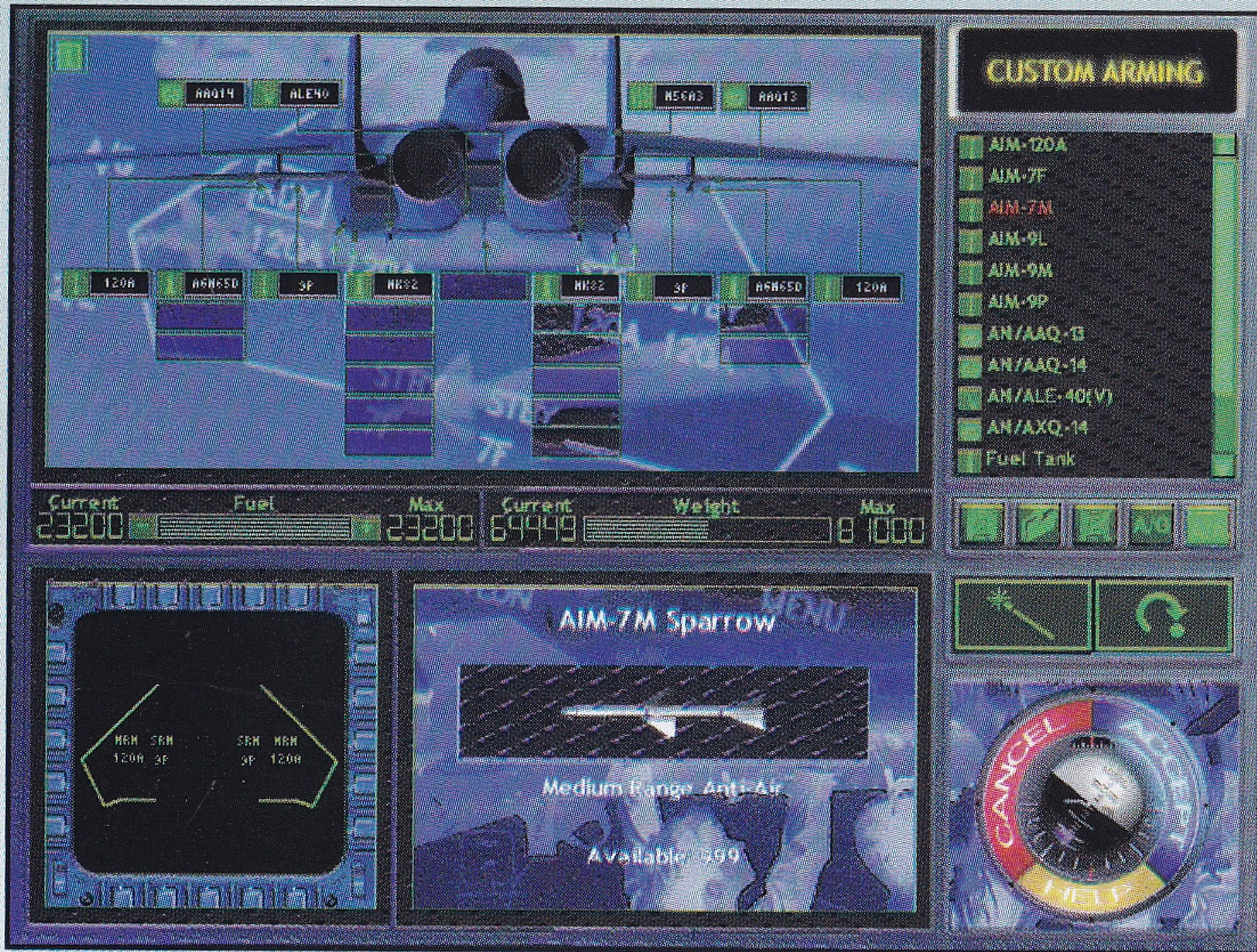
Kad se nađete na pisti i začujete ugodni glas kontrolora leta, sve postaje drugačije. Vrhunski grafički pokretač primijenjen u *Longbowu 2* za *F-15* je prerađen i dorađen do maksimuma. Koliko smo god sumnjali u njegovu brzinu (jer je imao on i svojih mana, i to kod helikoptera, a bilo je i upitno koliko će to glatko teći kad je riječ o nadzvučnom čudu poput *F-15*), *Jane's* se itekako potrudio te s oduševljenjem mogu reći da je riječ o njihovoj prvoj igri glatke izvedbe. Koliko god teren i objekti bili detaljni, vaš se *F-15* vrti kao čigra bez ikakvog trzanja ili primjetnih usporavanja - fenomenalno. *3Dfx* efekti poput lens flareova i dima koji ostaje iza raketa su savršeni i daju savršen ugođaj, pa moje početne tvrdnje stoje. Zvuk, grafika, atmosfera... sve je savršeno i jedino što mogu citirati promidžbu koja kaže *"najrealniji osjećaj letenja izvan kabine zrakoplova!"*. Naravno, kada je riječi o *Originu* i *Jane's Combat Simulations* seriji, ovo nas nimalo ne čudi. Pitanje je uvijek kako se to realno uistinu ponaša. Teško je to reći jer da bi netko sudio, morao bi zaigrati original. Ipak, neke se pojave i limiti koje zrakoplov ima itekako osjete pokušate li igrati na *casual* i ekspert način. Vidjet ćete koliko je teško izvući se iz nekih teških situacija i koliko neke prirodne pojave mogu utjecati na ponašanje vaše letjelice. Potezi vam, osobito tijekom zračne borbe, moraju biti vrlo promišljeni i odlučni da se ne biste našli u vrtlogu ili si slomili uzgon u kritičnom trenutku. O slijetanju uopće neću pričati. No, odlučite li se za *casual*, sve ovo zaboravite: tu se leti i puca kao da igrate *Wing Commander*. Možete se izvući iz poniranja kako god želite, a fizika je nešto što se događa drugima. Velike su razlike i u zahvaćanju ciljeva te uporabi borbenih sredstava. Ovdje ponovno moram povući paralelu s *Longbowom 2* kod kojeg se čovjek i na *casual* setingu pošteno namučio da bi svladao sve načine uporabe radara i zahvaćanja ciljeva. Srećom, kod *F-15* je to promijenjeno. *Casual* znači baš to, pa vam je potpuno nevažno kako se to radi u stvarnosti - vaše je naciljati i pucati. No, nemojte pomisliti da je riječ o setingu za blago retardirane. Igra je i tako sasvim dovoljno zahtjevna, ali vas barem ne muči svim detaljima vezanim uz nešto o čemu ili ne znate previše ili vas to uopće ne zanima. Smatrate li se ekspertom, tek ste tada došli na svoje. Svi su sustavi pod vašom kontrolom, a okolina je budna i opasna. Kako je riječ o dvosjednoj *F-15E* varijanti, na raspolaganju su vam odvojene komande za oružne i radarske sustave o kojima se obično brine kopilot. Označavanje ciljeva, navođenje laserskih bombi... sve je to vaša divna stvarnost. Za razliku od *casuala*, svaka bomba neće pogoditi cilj ako budete dovoljno dugo ponirali jer, ako ništa drugo, nećete se na vrijeme moći izvući. Od presudne je važnosti vježba i temeljito proučavanje priručnika (treba se podsjetiti svih tehnika napada i bombardiranja iskakanjem ili poniranjem). Najučinkovitija je svakako zračna borba. Kako je primarna zadaća *F-15* postizanje zračne superiornosti, ovaj je zrakoplov idealan lovac. S velikim brojem sredstava koja može ponijeti i jakim radarom, *F-15* sa svojim pilotom predstavlja ubojitu kombinaciju bez premca. U igri je *dogfight* možda malo prenaglašen, ali vjerujte mi, nećete se buniti. Užitak i 100% adrenalin koji *F-15* stvara već dugo nisam iskusio i moram priznati da mi je, u trenutku kada je stupanj zasićenja simualcijama postigao kritične brojke, ova igra vratila nadu. Vrhunski doživljaj i istinska "katica za sve" čine ovu simulaciju apsolutnim vrhom i snom svih snova!



Ništa nije kao zalazak sunca nad Zaljevom i zadovoljstvo obavljena posla.

Arm yourself!

Možda najjača strana stvarnog ali i ovog umjetnog F-15 je njegova iznimna konfigurabilnost. Naoružavanje zrakoplova je bolesno jednostavno i vrši se klasičnim drag'n'drop načelom. Zrakoplov možete naoružati sami, a možete rabiti i neku od ukupno 60 predviđenih i misijama prilagođenih konfiguracija naoružanja. Isto tako možete raspoređivati i posade zrakoplova. Pazite, broj pilota je ograničen i ako ih tijekom kampanje izgubite, najvjerojatnije ćete izgubiti i rat!





Sjenčanja, lens flareovi, tragovi iza raketa... Jednom rječju – 3Dfx!

Eat this Saddam!

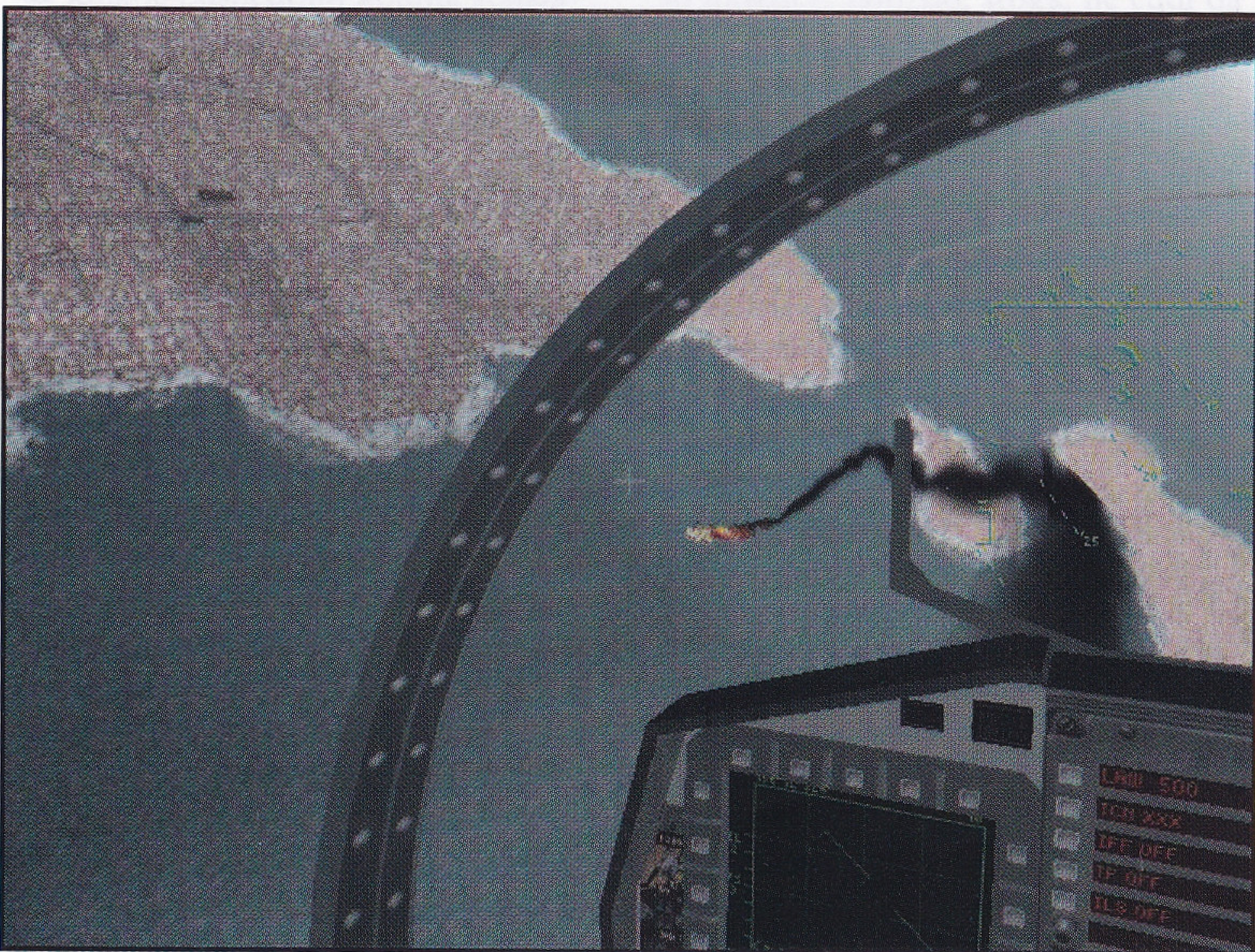
Vrijeme je da se kaže štogod o misijama. Kao što sam spomenuo, njih je pregršt i vjerno dočaravaju sve uloge koje *F-15* na današnjem bojištu može dobiti. No, o njima se i nema što reći. Ono pravo su dvije kampanje gdje će biti testirane vaše letačke i organizacijske sposobnosti i njihova je glavna značajka upravljanje eskadrilom. Prije početka svake kampanje morat ćete odabrati neku od stvarnih *F-15* eskadrila i voditi je do kraja sukoba. Broj pilota i oružja je uvijek ograničen, a stvar je toliko detaljna da pojedinim letjelicama možete dodijeliti autentične brojeve "šasije"! Kampanje su dinamične, situacija na terenu ovisi o vašem učinku i nikada nije ista. Čak su i same misije podložne "brzim" promjenama zbog novih snaga koje ulijeću u borbu. Priče su prilično standardne, ali ipak zanimljive. Prva se kampanja odvija u *Iranu* početkom idućeg stoljeća. Konzervativne su snage ponovno preuzele vlast i proširile fundamentalistički duh na okolne regije zbog čega su SAD, a osobito njihove vojne snage, postale nepoželjne. Na vama je stvari vratiti na staro i spasite američki obraz. Druga je kampanja, pak, smještena u blisku povijest i detaljno prenosi događaje iz *Pustinjske oluje*. Sve su misije i eskadrile vjerno prenešene i isprepletene autentičnim video materijalima. Ova je kampanja zapravo interaktivni dnevnik *Zaljevskog rata* gdje igrač ima jednu od glavnih uloga i moram priznati da mi se od svega dosad viđenog (vezanog uz *Zaljevski rat*) najviše svidjela. Kako god okrenete, misija je mnogo a neke su prilično teške na koji god ih način igrali.

Sve u svemu

F-15 je ispunio sva očekivanja i opravdao naziv najočekivanije simulacije godine. Jasno pokazuje da vrijeme "starih" i potvrđenih zrakoplova nije prošlo i da stalna težnja ka novom i nepoznatom nije uvijek najsretnije rješenje. Njegovim će koracima vrlo brzo krenuti i još očekivaniji *Falcon 4*, a nadam se i mnogi drugi. Ljubitelji *stealtha* neka mi ne zamjere, ali zaigraju li *F-15*, možda će napustiti neka od svojih čvrstih uvjerenja. Pogledamo li *F-15* kao cjelinu, riječ je o simulaciji kojoj će tek budućnost dati svu dužnu počast. Poput starih *Strike Eaglova*, novi će *F-15* bez sumnje postati klasikom kojem ćemo se uvijek rado vraćati. Ovog časa, on je samo apsolutno savršenstvo i vrh simulacijskog žanra koji na bilo kojem planu, od audio-vizualnog doživljaja do letnih karakteristika, postavlja nove standarde. Nije li to dovoljno?



Čak ni u ovakvim mnogočlanim situacijama F-15 engine ne pokazuje nikakve znakove jerk-o-vision histerije!



Another one bites the dust!

F-15 — *Simulacija letenja*

Proizvođač *Origin/Jane's Combat Simulations*

Izdavač *Electronic Arts*



- ograničeni multiplayer
- teško da bi se još nešto moglo naći

95

- fenomenalnu grafiku
- konfigurabilnost
- dinamične kampanje



Apsolutni vrh simulacijskog žanra. Morate ga vidjeti da biste povjerovali?



Preporučena konfiguracija
- P200
- 32 Mb
- 3Dfx

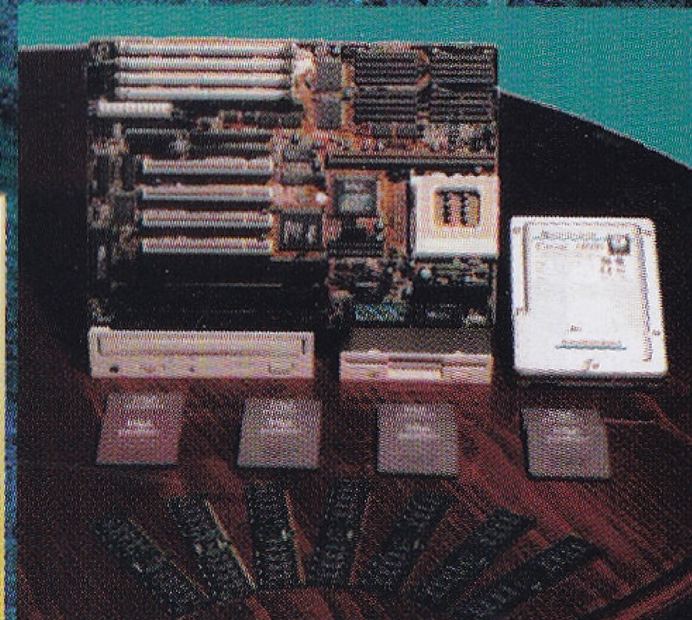
Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☑ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☑ Direct 3D	☐ Modem







DOPLATA :
16 NA 32 MB EDO RAM - 169 Kn+PDV
P II 233 MMX NA P II 266 MMX - 401 Kn+PDV
14" PHILIPS 104 B NA 15" PHILIPS 105S - 479 Kn+PDV
HDD 2.1 GB WD NA 3,2 GB WD ULTRA ATA - 199 Kn+PDV



Microsoft Official Dealer

PENTIUM II 233 MMX
MB PENTIUM II LX 440 ATX INTEL TRITON, PROCESOR KLAMATH 233 Mhz Intel MMX
DIMM 32MB 168 PIN S-DRAM 10 ns, FDD 3,5" TEAC, HDD 2.100 MB WD
VGA S3 VIRGE 3DV 2 MB EDO DRAM, 14" COLOR MONITOR PHILIPS 104B, DIGITAL, L.R.,N.I.
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83
MIDI TOWER ATX, MIŠ GENIUS PS/2+PODLOŽAK+NAVLAKE
5.689,00 KUNA+PDV

PENTIUM 200 MMX
MB TX 436 TRITON AT&ATX
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX
RAM 16 MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 2100 MB WD 8 ms
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
4.146,00 KUNA+PDV

NOVO !!!

PRODAJA NA ČEKOVE DO 12 RATA
I LEASING DO 24 RATE

SIEMENS NIXDORF

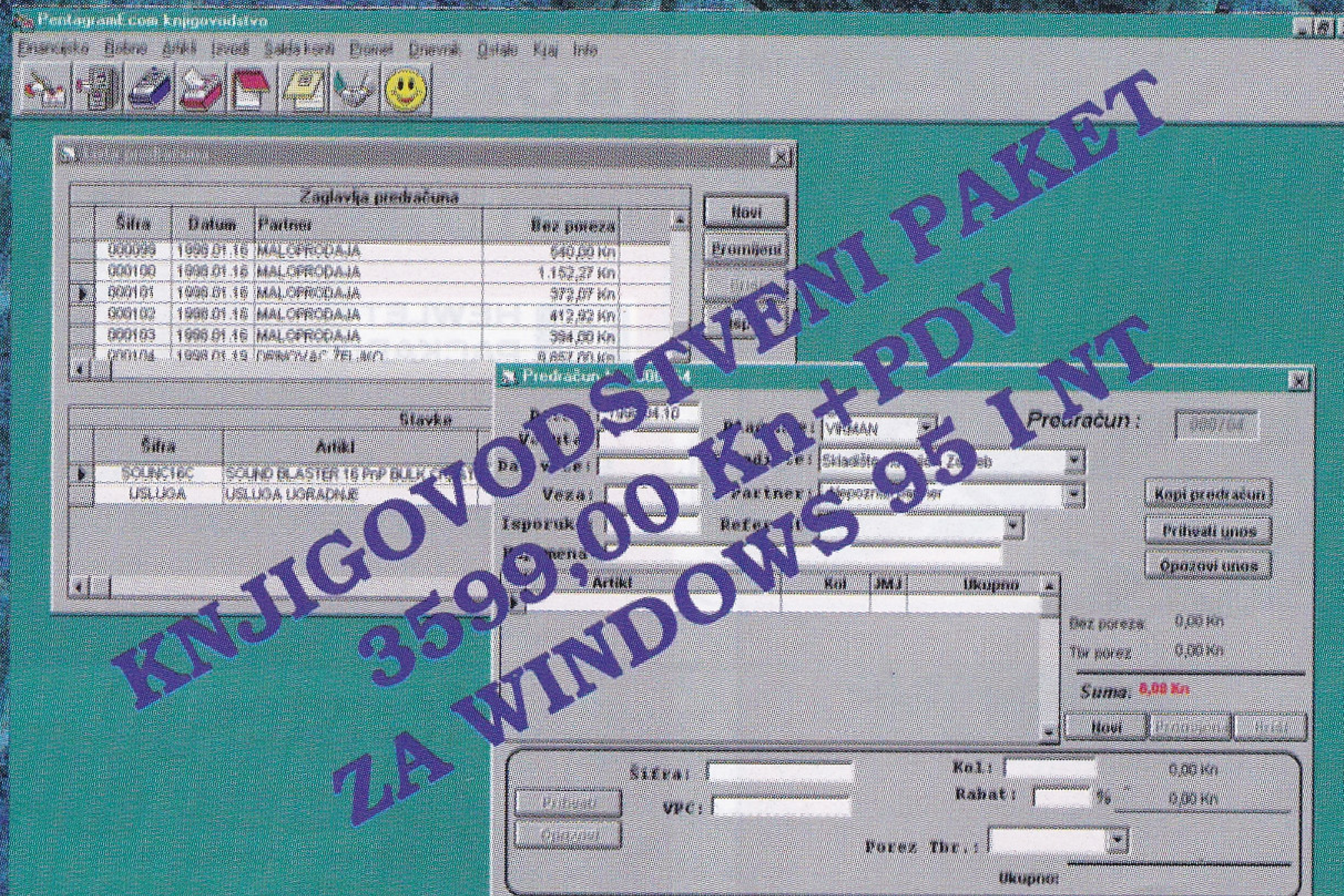
CREATIVE
CREATIVE LABS

PENTIUM 233 MMX
MB TX 436 TRITON AT&ATX
PROCESOR 233 Mhz Intel MMX
RAM 16 MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 2100 MB WD 8 ms
VGA S3 TRIO 64 V+1MB PCI
COLOR MONITOR PHILIPS
14",104 B, L.R.,N.I., DIGITAL
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
4.458,00 KUNA+PDV



USRobotics







HEWLETT PACKARD



PC KASE

CHERRY

TOSHIBA

Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08 FAX:01/534 614
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

Anastasia: Adventures with Pooka and Bartok

Animirani filmovi koje izlaze iz Disneyeve tvornice snova i dan-danas očaravaju jedinstvenim spojem animacije, glazbe, boja i ugođaja. Izgleda da nas čekaju sve kvalitetniji filmovi jer se poznata kuća 20th Century Fox opasno okomila na Disney - Anastasia je njihov projekt koji izravno konkurira Disneyevim ostvarenjima i to ne samo na filmskom platnu, već i ostalim vidovima "konzumentske zabave". Tako se skoro paralelno sa filmom pojavila i igra istoimenog naziva koje se odmah dočepao dežurni ljubitelj svijeta animiranih likova - Miro Puljiz.



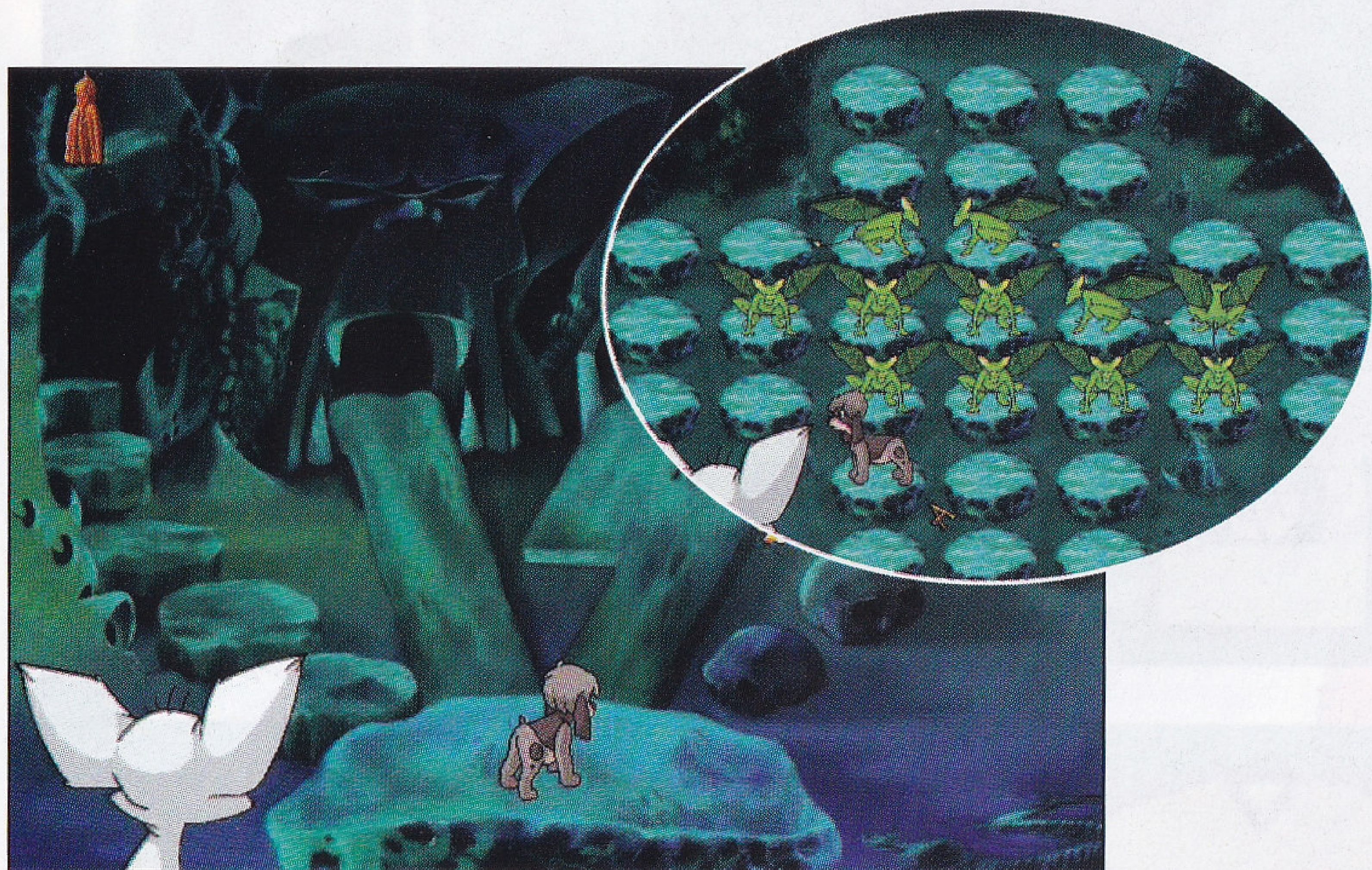


Pook je mali, simpatični Anastasijin ljubimac s kojim počinjete igru. Kao pravi psić, istražite sve zakutke gradića koji krije mnoge tajne koje vam pomažu u rješavanju igre..

Jeste li već gledali crtane filmove gdje su glavni junaci *Anastasija*, *Pooko* i *Bartok*? Ako jeste, onda znadete priču i što vam je činiti- morate provesti svoje likove od *St. Petersburga* do *Pariza* da bi *Anastasija* konačno dokazala svoj pravi identitet. Pomoći ćete joj da pronađe svoju baku koja zna cijelu istinu i ima dokaze. Proći kroz igru neće biti ni jednostavno ni lako jer će vas u tome ometati, glavom i bradom, vrag *Rasputin*. Taj komični i isto tako opasni vražičak otežavat će vam put do cilja i ometati vas u rješavanju zagonetki. Pošto je igra napravljena po uzoru na crtani film, a njih najviše gledaju djeca, stoga je i prilagođena toj starosnoj dobi čak i načinom igranja - očekuje vas jednostavni *point'n'click* način igranja mišem. No neće biti uskraćeni ni stariji, lijepo će ih opustiti i zabaviti ova prekrasna avantura tvrtke *Fox Interactive* izrasle iz filmske kuće *20th Century Fox*.

Avanture malog Pooka

Čim uđete u igru, pročitajte kratki *Anastasijin* dnevnik, gdje će vam biti objašnjeno u što se upuštate i što vam je činiti da biste je završili. Na samom početku upravljate malim *Anastasijinim* ljubimcem *Pookom*, psićem sa sitnim lavežom, sa kojim morate istražiti sve tajnovite kutke velikog grada. Odmah na početku čekaju vas četiri zadaće: skakanje po kamenju što ga baca vrag *Rasputin*, gađanje vražićaka kuglicama, domoći se sigurnosti špilje, pobjeći malim dugouhim vragovima kad svatko od vas ima po jedan potez pokušavajući ih zaobići i spasiti se na drugoj strani. *Anastasia* ima, osim čistokrvrnih avanturističkih mozgalica, i arkadnih dijelova, što unosi dosta osvježenja u žanr i povećava igrivost. Nažalost, takvih igara nedostaje u današnje vrijeme u kojem se se izdavači igara nemilosrdno okomili na sveprisutnu pošast svijeta igara - 3D ubrzivače - pa nas veseli pojava ovako jednostavne i vesele igre koja će vrlo brzo osvojiti sve uzraste svojim humorom i igrivošću. U svakom slučaju, ljubitelji ne-prejerano-teških-avantura-mozgalica te šarenih arkadica tipa *Lion King* i *Aladin* će u *Anastasiji* pronaći gotovo savršenu zastupljenost avanturističkih i arkadnih elemenata koji garantiraju odličnu zabavu. Eh da, nemojte zaboraviti pogledati *Anastasiju* kad stigne u naša kina.



Ova igra će vas posebno privući zgodnom kombinacijom arkadnih i avanturističkih elemenata, što doprinosi dinamici i igrivosti.

Anastasia — *Arkadna avantura*

Proizvođač *Fox Interactive* **Izdavač** *20th Century Fox*

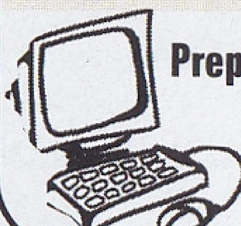


Prilično ju je lako završiti; možda to i nije tako loše, jer kupili ste "mlađima" ovu igru da se zabave i ostave vas na miru, a ne da vam stalno dosađuju pitanjima kako proći pojedini dio.

84

- Odličan spoj arkadno-avanturističkih elemenata
- Izrazito simpatična
- Prilagođena gotovo svim uzrastima

Konačno igra koja plijeni simpatičnim ozračjem, izbalansiranom igrivošću i simpatičnim likovima iz animiranog filma Anastasia.



Preporučena konfiguracija

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☑ Power MAC	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

CONTINENTAL FILM
ZAGREB•CROATIA

i

HACKER

te nagrađuju!

Ljubaznošću *Continental filma*, časopis *Hacker* vam daje priliku da osvojite ne jedan, ne dva, nego **tri** primjerka računalne igre *Anastazija* koja je tim ekskluzivnija jer je hrvatski distributeri ne kane distribuirati na hrvatskom tržištu (barem tako kažu). Sve što trebate učiniti je ispuniti nagradni kupon (nalazi se na arku s kuponima koji ste dobili i uz ovaj broj *Hackera*), poslati ga do **11. svibnja** na adresu redakcije i pomoliti se da upravo Vas izvučemo. I ne zaboravite ispuniti i poslati kupone za **Hackerovu veliku nagradnu igru** u kojoj, uz gomilu vrijednih nagrada, također poklanjamo **tri** primjerka *Anastazije*.



Hexen 2 Mission Pack

PORTAL OF PRAEVUS



Autori su ovom nastavku htjeli dati orijentalni "štih"



Oprez! Ova je mala živa vatra !



novi lik – Demoness

Nakon pada *Eidolona*, oštra zima zavladala je Zemljom. Saznaje se da je to djelo zlog čarobnjaka *Praevusa*, koji je, zarobivši im duše, našao način kako se mogu iskoristiti moći *Serpent Raidera* i želi ih iskoristiti za njihovo oživljavanje. To je ukratko priča željnoočekivanog nastavka *Hexena 2*, odlične FPP igre izašle prije par mjeseci koja je, iako temeljena na pomalo zastarjelom *Quake Engineu*, ugodno iznenadila igrače svojom prekrasnom grafikom i igrivošću. U ovom nastavku *Praevus* je, osim 4 **standardna** lika, dobio i *demonku*. Njoj se, očito, nije svidjelo što je neki lokalni čarobnjak zarobio dušu njenog stvoritelja *Eidolona* pa mu se odlučila osvetiti. S njom ćete dobiti i 4 nova oružja: *Bloodfire, Acid Rune, Firestorm,* i *Tempest's Staff.* Isto tako, radnja igre se seli na novi kontinent, *Tulku*, koji svojim izgledom podsjeća na *Tibet*. Tu je i još jedan HUB osim *Tulke:* Blackmarsh – zemlja ledene kiše, i tamnih, zapuštenih dvoraca. Osim 15 novih misija, nekoliko deathmach mapa, u igru su još dodani i neki novi specijalni efekti poput kiše, snijega, prašine i obojanih zraka svjetlosti. Dodamo li još tome i 3 nova neprijatelja, dobit ćemo jedan vrlo solidan mission pack.

Novi neprijatelji su: *Pentacle's* – mali zemljani elementali koje ćete vrlo često naći "prikačene"na nekom zidu ili predmetu dok čekaju da svojoj žrtvi bljunu neku toksičnu kiselinu a neki će pokušati junački skočiti na vas ne bi li vas dokrajčili, *Gyagk* – snažna dvonožna zvijer zamrzavajućeg daha koji uzrokuje poprilično štetu i ružne navike da se ponekad zalijeće u posjetitelje. Treći neprijatelj je posebno iznenađenje pa vam ga namjerno ne želim opisati. Dodana je i *chase camera* koja se aktivira preko konzole kad upišete ***impulse** 27*. Još jedna od korisnih naredbi na konzoli je ***list***, koja ispiše popis svih naredbi. Da zaključim: *Portal of Praevus* je dobro opremljen, grafički unaprijeđen dodatak *Hexenu 2* kog se neće posramiti ni najzagriženiji h*exenovci*.

Zanimljivost

Tulku na tibetanskom znači reinkarnirano tijelo. To su ime autori namjerno odabrali za HUB-a jer dobro opisuje nakanu glavnog negativca, Praevusa, koji nastoji uskrsnuti Serpent Ridere.

Hexen II mission Pack

FPP

Proizvođač *Raven Software*
Izdavač *Activision*

Vrlo dobar dodatak koji neće razočarati ni najokorjelije hexenovce

82

Preporučena konfiguracija
- P133
- 24 M
- 3Dfx

Platforme
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64

Front Page Sport: Ski Racing



Proljeće već kuca na vrata (kod mene može samo ući, nemam vratiju na stanu), a ja još uvijek lud i željan zimskih sportova. *Sierra* nam je opet ponudila nešto potpuno novo i vrijedno pozornosti, pa prionuh na posao. *FPS* zbirci su ovaj put dodali izvrsnu simulaciju zimskih sportova. Preskočivši uvod, jedva dočekah da vidim je li i ova igra jedna od onih za koje treba nazvati Chrisa i reći mu ništa od opisa ili je to ipak igra koja zaslužuje mjesto u Hackeru. U glavnim ćete opcijama moći odabrati tjelovježbu i lomljenje nogu, pojedinačne utrke ili natjecanja na pojedinim zimovalištima. Za razliku od ostalih zimskih simulacija, ova ima pravi virtualni svijet napravljen po uzoru na svjetski poznate staza kao što su *Aspen-USA*, *Vail-USA*, *Mt. Bachelor-USA*, *Garmisch-Germany*, *Whistler-British Columbia* i *Val D'Isere-France*. Kako nitko od nas nije bio ondje, moramo im vjerovati na riječ. Po tim poznatim stazama možete juriti na pet načina: vozeći spust, super G, veleslalom, slalom ili pak sve zajedno na malom natjecanju. Sretnici sa 3D ubrzivačima će igrajući sa *3Dfx-om* osjetiti itekakvu razliku u kvaliteti i brzini grafike. Ono što mi se jedino nije svidjelo kod ove igre je nepostojanje biatlona, trčanja na skijama, brzog klizanja i skokova koji su inače najzanimljiviji. Nadam se da će u sljedećem izdanju biti zastupljene sve ove discipline, uključujući i snowboard - najnoviju disciplinu koja se našla na Zimskoj olimpijadi. Na kraju recimo i ovo: ako ne znate skijati ni na računalu, prepustite se u ruke ljepotice koja vas ondje očekuje. Neka vam je sa srećom i bez polomljenih nogu.



Ski Racing

Sportska simulacija

Proizvođač *Sierra*
Izdavač *Sierra*

Grafika i zvuk su izvrsni, ali ukupna ocjena je nešto lošija najviše zbog nedostatka igrivosti i male mogućnosti biranja zimskih sportova.

82

Preporučena konfiguracija
- P100
- 16 Mb

Platforme
- [x] PC
- [ ] PSX
- [ ] N64

IGRE

Starcraft

HACK PREPORUKA mjeseca 4/98

Znate li onu o dobro očuvanoj mazgi koja je nekoliko godina stajala u štali pripremajući se za pothvat kojim bi svim gazdama pokazala kako može podignuti najteži teret na farmi? E vidite, kraj priče može biti dvojak: prvi je da izbezumljena životinja koja je čitavog života bila u zatvorenoj daščari već nakon prve vreće polomi sve noge jer joj je podulje čekanje u štali uništilo većinu mišića, drugi je da razularena beštija izjuri iz štale i podigne i vreće i kolica na kojima je bio teret. Kakve veze rečeno ima sa Starcraftom? Pa, ako se sjećate prvih najava (malo je čitatelja Hackera koji se toga sjećaju), sjetit ćete se da je Blizzard mnogo mlatio o svom novom remek-djelu. Kako pojma nemam što bih napisao na tri strane literarne ekstravaganze, počet ću sa interpretacijom gore navedene pričice.

Damir Rukavina





Gradi, razori, gradi, razori....prirodni evolutivni proces se harmonično nastavlja. I tko kaže da računalne igre stvaraju agresivno ponašanje kod maloljetnika. ...ghn...gnh...etc.



Lošija varijanta

Pošto je *Starcraft* bio toliko najavljivan, velika je mogućnost da čitava igra na kraju ispadne smeće. Naime, prva stvar koje nema u ovoj igri je 3D. Mislim, nije riječ o igračkoj prenapuhanosti ili rutinskom uveličavanju nekih nedostupnih standarda, ovdje postoji velika varijabilnost u kvaliteti velikih projekata koje smo, hvala krafni, bili u prigodi vidjeti. Počnimo s *line of sight* idejom. Iako bi *Starcraft*, možda, i mogao nekamo dogurati sa svojom šarenom 2D grafikom, osobno mislim da bi mnogim igračima više odgovarao pravi 3D teren i nekoliko lijepih lighting efekata. Kao drugo, ideja o poboljšanju taktičkih artiljerijskih mogućnosti pri pucanju s većih visina ovdje je izražajna kao i *Sanja Trumbić* na ovogodišnjoj *Dori*. Osim toga, zanimljiva stvar kod *Starcraftovog* koncepta je na sto kilometara vidljiva *Blizzardova* kompetentnost. Ma koliko mi to poricali, činjenica je da se *Blizzard* mnogo puta proslavio hitovima, pa je samo pitanje vremena kada će izdati neku igru koja bi trebala biti promovirana na temelju prošlih nastavaka. Najveći strah je vjerojatno i ideja u *Starcraftu*. Kao prvo, samo ime je, kao što je i očito, sinonim *Warcrafta*, igre koja je postigla nevjerojatno velik uspjeh svojim tolkienovskim hack'em-up settingom. Naravno, ovdje je također bila riječ o real time strategiji koja je, prema glasinama, još i te kako popularna u zagrebačkim krugovima. S druge strane, pak, sama ideja ubacivanja svega i svačega u igre ovog tipa nije ništa novo. Još jedan problem kod *Starcrafta* je i priča, za koju morate biti teško nadrogirani i reći da je OK. Naime, svaka je strana izmrcvarena nekakvim trivijalnim temama kojih smo se nagledali u crtićima kad smo bili klinci. Dovoljan dokaz kiselosti storylinea je, recimo, ideja sa *Zergovima*. Ako mislite da ideja nemilosrdnih aliena i ovdje pali, promislite još jednom. Naime, vaša vojska je predvođena nekakvim hroptavim idiotom koji nakon par misija u igru ubaci i prepotentnu ženu-mutanta koja ide naokolo i pametuje. Uglavnom, čitava ideja se gomila oko nekakve traljave fabule koja nakon nekog vremena postane toliko glupa da igrač počinje preskakati dijaloge i

Rase

Protos

Rasa dekadentnih psionika koja se između ostalih bori i sa ljudima i Zergovima. Njihova visoka tehnologija je zasjenjena njihovom malobrojnošću.

Humans

Mislim da je retrospektiva ljudske rase manje-više suvišna....ako želite pobliži opis, stanite se pred ogledalo i recite što vidite. Postoji mala mogućnost da ćete promašiti sa opisom.

Zerg

Ako volite Alien, onda volite i ove žohare. Osim što se većinom vremena kolju sa ostalim rasama, odazivaju se na ima Cezar. Postoje i glasine da su oni u stvari bio-dizajnirani bojni strojevi. Eto.







irodni
nično
nalne
šanje
...etc.

ja se između
govima. Njihova
na njihovom

dske rase
e pobliži opis,
ite što vidite.
te promašiti sa

ove žohare.
kolju sa ostal-
a Cezar. Postoje
-dizajnirani

Starcraft: strategijski vodič

Kako smo svjesni da je Starcraft vrlo dugo iščekivana igra koja je, ipak, na kraju ispunila očekivanja (iako ne sva), i kako znamo da ste Damirovu recenziju progutali u jednom dahu, u sljedećem broju će tema Hackerove popratne knjižice biti Starcraft strategijski vodič oko kojeg se pošteno namučio Patrik Pencinger. Nemojte zaboraviti potražiti svibanjski broj Hackera kod prodavača novina i na svim kisocima diljem Domovine.

gledati samo međusekvence. *Protosi* i ljudi su priče za sebe, od njih mi je već zlo. Još jedna vrlo uočljiva stvar kod *Starcrafta* je *Diablov* engine koji je vrlo malo unaprijeđen i vuče se u svom pretencioznom šarmu dajući viziju da se ovdje možda i događa nešto novo.

No, kako ste i mogli zaključiti: odgovor na ovo vrlo predvidljivo pitanje je **NE**. Prvo i prvo, ovdje nije riječ ni o čemu drugom doli o klasičnom procesu sedlanja mrtvog konja. Osim što biste se mogli naviknuti na monotonost radnje, ovdje ne vidimo ništa dobroga.Tu je i čitava priča o nekakvim generalnim naprecima u real time žanru. Kao prvo, ideja o besmislenom nabijanju jedinica i nije toliko privlačna osim ako niste jedan od onih koji oranje po karti nazivaju strategijskim manevrima. Još jedna zamjerka koja bi se ovdje mogla istaknuti je neuravnoteženost strana. Drugim riječima, ako vjerujete da je ovdje riječ o klasičnom jednostranom izabiranju rasa/nacija kao i u *Command&Conqueru*, dobro promislite. Ako tražite nešto spektakularno, još jednom promislite.



Eto, to bi bila prva varijanta priče koja je djelomično i istinita.
Naravno, svi faktori koji ovdje ne valjaju **doista** ne valjaju. Ali vjerujte mi, *Starcraft* je malo više od sirove koljačine. Drugim riječima, pripremite se za priču o jakoj mazgi.

Bolja varijanta

Pogledajmo sada i pozitivnu stranu *Starcrafta*. U ovakvoj je igri najvažnija igrivost. Prvi pozitivni dojam ostavlja dobra atmosfera. Strategija u kojoj ljudsku stranu zastupa gomila južnjačkih seljačina, a aliene hrpa dekadentnih idiota može privući srednju klasu. Među ostalim stvarima, ovdje dolazi do izražaja ultranasilje. E vidite, iako većini "moralne" hrvatske mladeži možda ne bi pasala ideja o hrpi južnjačkih homoseksualaca koji se dvometarskim puškama natežu u borbi protiv gomile nakaza, sasvim sam siguran da ostatak "produktivnih" igrača jedva čeka proliti malo krvi. Naime, nasilje je u ovoj igri toliko izraženo da vam je koji put čak i užitak promatrati prodiranje kroz neprijateljske linije. Osim toga, glavni element frontalnih sukoba ovdje izlazi malo iz koncepta kad u igru ulete kompleksnije jedinice. Nažalost, kako sam prije naveo, uravnoteženost između triju rasa je pomalo izvan koncepta jer, ma koliko se trudili, različitost rasa dovodi do neuračunljivosti silnih jedinica koje ne možete baš sve odjednom uporabiti. Naravno, to nakon nekog vremena i prestane biti problem, čim se počnete snalaziti sa svim shortuctovima jer vidite...eksperti u *Starcraftu* mogu vrlo malo napraviti ako ne rabite tipkovnicu, pogotovo kad ste u središtu krvave odmazde. S druge strane, većina jedinica ima veliku količinu poweupa koji se također rabe pomoću..ta-ta-ta...shortcutova. E, tu dolazimo do malog problema - u *Starcraftu* ćete izgubiti dva sata na pripremama za igru. No, kao što sam to i prije rekao, svladavanje komandi na tipkovnici je samo pitanje vremena a, osim toga, tko je ikada vidio igru u kojoj vam ne treba barem sat vremena da se naviknete na *interface* (ne odgovarajte na ovo pitanje). Još jedan prihvatljivi detalj u *Starcraftu* je ogromna različitost strana. Naime, iako to dovodi do gubitka ravnoteže, zadovoljstvo otkrivanja različitih strategija dovodi do poboljšanja *replay* faktora. Drugim riječima, siguran sam (u redu, nisam, ali svejedno to pišem) da će većina igrača odigrati igru sa sve tri strane. Naime, ovdje ne govorim samo o nekakvom prenemaganju u kojem iste

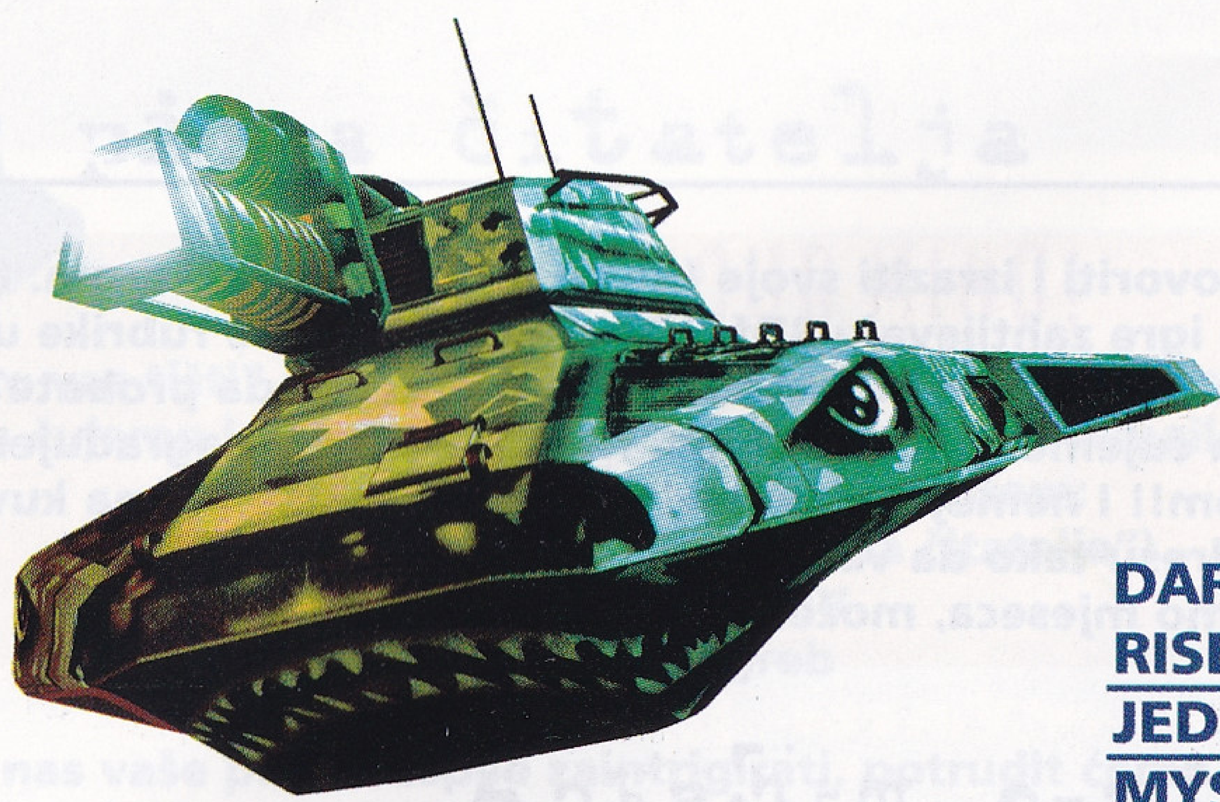


Još jednom...death from above...don't you just love it???





Sveukupan broj poginulih pojedinaca nakon ove male akcije vjerojatno neće dostizati manji broj od dvadeset...ma recite mi, ljudi...da li ste vidjeli kvalitetnu zabavu bez ovakvih sudionika?





PREPORUKE MJESECA

Oh my, oh my, Hacker nije bio nikad ovako krcat Preporukama mjeseca, uistinu se osjeća da je ovaj broj nastajao u ozračju uskrsnih blagdana. Svi su proizvođači igara nastojali sačuvati svoje adute baš za to doba darivanja znajući da će tada najbolje zaraditi... Uistinu je teško izdvojiti neku od 4 preporuke mjeseca, no ako bi nam se prijetilo životom - dali bismo svoj glas Battle Zoneu kojemu je malo nedostajalo da postane temom broja.



Kad smo već skoro pokrenuli strojeve u tiskari, Damir Đurović je uletio u prostorije i dreknuo: "Zaustavite rotaciju, imam senzaciju!". A to je, kao što znaju svi novinari, naredba da se istog trenutka zaustavi tiskanje jer se u posljednji čas pojavila vijest koja će promijeniti svijet (paaa, skoro)...

Ovo svakako ne smijete propustiti! Od ovog broja kreće velika nagradna igra u kojoj možete osvojiti neku od 100 vrijednih nagrada. Nagradni fond se povećava iz broja u broj, a ponosni smo što se kao jedan od naših sponzora pojavljuju i poznata imena poput Electronic Artsa i Activisiona.

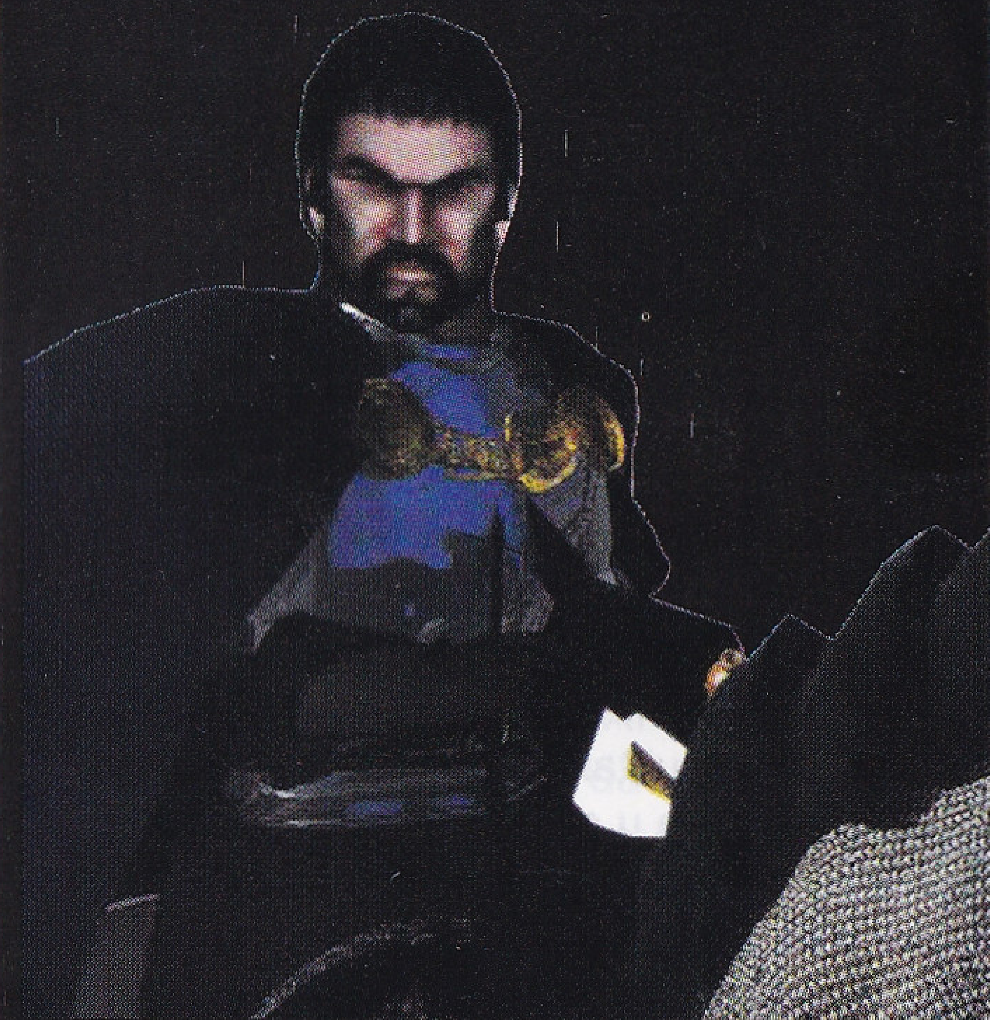
IGRE



Multimedijalna zabava na 5 CD-a u kojoj je Electronic Arts vrlo efektno i umjetnički spojio glazbu grupe Queen i igranje iz trećeg lica ugodno nas je iznenadila. U svakom slučaju, riječ je o zgodnom konceptu koji nijedan ljubitelj Queenovaca ne bi smio zaobići. I tko kaže da je Freddie mrtav?!



Warhammer: Dark Omen



Warhammer: Dark Omen prestavlja jednu od onih igara koje se isplati čekati pet godina, a ako još niste shvatili poantu, poslušajte savjet Damira Rukavine: nabavite igru. Osim što je riječ o najboljoj strategiji na tržištu, Dark Omen je najbolji dokaz da originalne real time strategije ipak postoje. Gerrum, ladz!!











Napišite nešto lijepo o ovim slikama na označeno područje (najbolji komentar ne nagrađujemo):

....

....

jedinice imaju različit izgled, ovdje govorimo o različitosti do srži. Naime, svaka strana ima autentičan način izgradnje. Na primjer, dok *Zergovi* mogu graditi samo na organskoj tvari što je proizvode posebni organizmi (zgrade), *Protosi* moraju imati nekakve emitere *psi-energije* u čijim se radijusima mogu graditi zgrade i koji se mogu rabiti kao "farme" u *Warcraftu*. U redu, prije nego što ovo pretvorim u manual (i usput *Patriku* popalim pola ideja za *strategy guide*), prebacit ću se na jedinstvenu zanimljivost pod imenom strategija. Iako se i ovdje sve na kraju, *nažalost*, opet svodi na gomilanje jedinica, koji se put zna pojaviti i ideja o poništavanju vaših jedinica samo zbog toga jer se niste sjetili toga da ne mogu baš previše napraviti ako se ne mogu braniti protiv udara iz zraka/zemlje. Osim toga, koji se put vaše jedinice jednostavno ne mogu uvesti u koncept napada jer je protivnik postavio taj prokleti *turret* na to mjesto. Ma koliko masivni napadi bili, moraju biti barem malo planirani a i prava će strategija tek usred borbe doći do izražaja. S tehničke strane *Starcraft* grafički jako smrdi, iako je dizajn jedinica priča za sebe. Drugim riječima, sitne kičaste stvari poput teško naoružanih pješadinaca a la *Space Marines* iz *Warhammera 40k* ovdje jako pašu, iako se vidi da je riječ o plagijatima. Nažalost, ovdje mogu više hvaliti *Games Workshop* nego *Blizzard* jer, ma koliko se trudili, vidi se mnogo kopiranja. *Human Grey Ghostovi* su *Warhammerovi Imperial Assassini*, dok su *Zergovski Zerglinzi* isti *Genestealeri*. Naravno, tko bi zaboravio *Protose* koji su na sto kilometara vidljivi kao dekadentni *Eldari*. No, bez obzira na pojam plagijata, ovdje je riječ o **vrlo** kvalitetnom plagijatu. Naime, animirane sekvence se mogu opisivati samo superlativima, dok je glazba OK. Kada bismo pogled malo bacili i na multiplayer, tu bismo našli pravo blago *Starcrafta*. Naime, osim sveukupnog izluđivanja prijatelja, glavna ideja dolazi do izražaja u multiplayer igri na *battle.net-u* gdje, osim što se iživljavati na nekolicini Amera, itekako uvećavate broj impulsa na svom Internet računu. Nije li i to nešto?

"Uglavnom, zbrojimo li sve što nam Starcraft pruža, dobit ćemo zadovoljavajuću igru s kojom vam je zajamčena vrhunska zabava. No, ne dajte se prevariti: ovdje nema ništa revolucionarno, ovo je samo jedna kvalitetna igra koja će opravdati svaku potrošenu kunu. So, have fun if you like things like these..."



Protos rasa

Protos rasa ima psihičke moći i bori se protiv svih. Imaju vosiku tehnologiju i minorne reprodukcijske sposobnosti pa su malobrojni, što ne znači da to ne nadoknađuju moćnim naoružanjem za masovno uništavanje.









Stracraft — *Mission Disk*

Proizvođač *Blizzard* **Izdavač** *Blizzard*



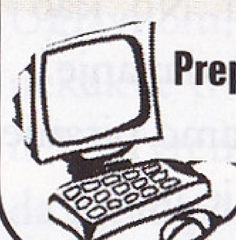
Neinovativnost, zamornost, brzopletost... ...the list goes on.

80

Dizajn, atmosfera, grafika, multiplayer... ...the list goes on.



Ako ikada pomislite kupiti Starcraft, učinite to....nećete biti razočarani.



Preporučena konfiguracija
- P100
- 16 Mb

Platforme	3D ubrzanje	Multiplayer
☑ PC	☐ 3Dfx	☐ Internet
☐ PSX	☐ PowerVR	☐ LAN
☐ N64	☐ Direct 3D	☐ Modem

info

Newman Haas Racing

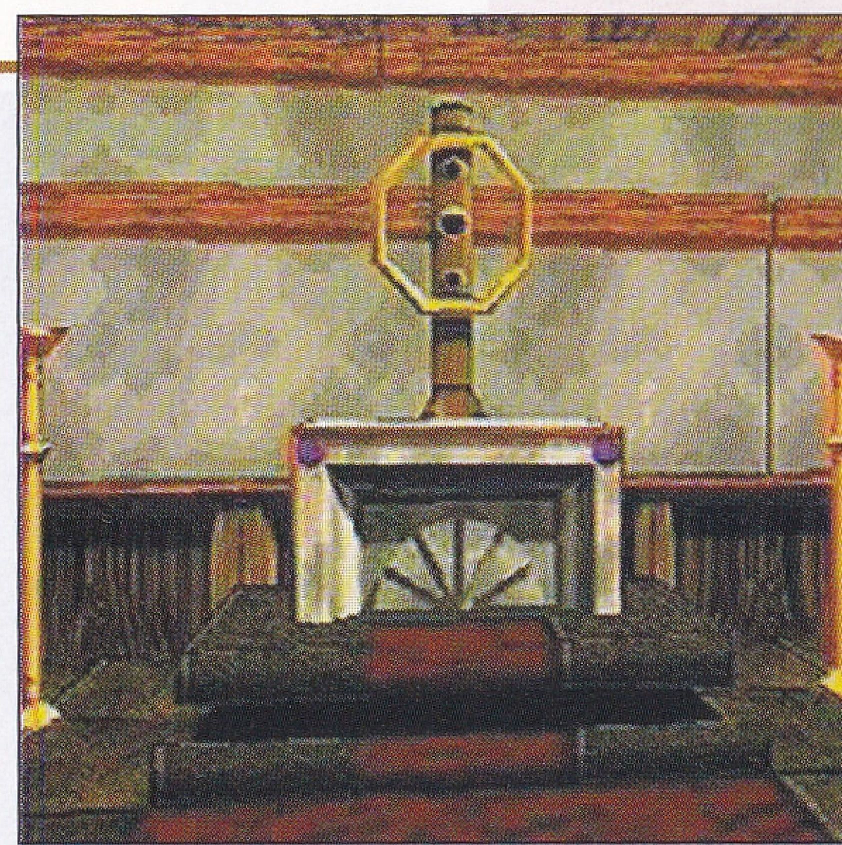


Nakon izvrsne Formule 1, Psygnosis se odlučio okušati i u simulaciji IndyCar Racinga. Iako na našim prostorima slabije poznate, ove brze utrke imaju veliki krug obožavatelja u Americi pa se predviđa da će baš ondje igra i polučiti najviše uspjeha. Razvijena u suradnji s Newman-Haas trkaćim timom, ova nam brza utrka donosi 11 realnih staza (uključujući i poznatu test stazu Firebird, koja još nikada nije bila uvrštena u neku kompjutorsku igru), nekoliko izmišljenih staza i 16 najboljih IndyCar vozača. Ima tu slavnih imena kao Christian Fittipaldi, Michael Andretti, Alex Zanardi ali i manje poznatih, osim u krugovima Indycar fanova. Od tehničkih detalja, najavljuje se visoka (512x256) rezolucija s brzinom od 30 sličica u sekundi, digitalizirani stvarni zvukovi motora, digitalizirani komentar dvojice poznatih američkih komentatora. Osim samostalne vožnje, moći će igrati i dva igrača na jednom, podijeljenom, ekranu (link opcija će ovaj puta izostati). Ova brza vozačka simulacija trebala bi se na našem tržištu pojaviti početkom ljeta.





The Note



Ako vam ni nakon Resident Evila i Nightmare Creaturesa nije dosta ubijanja demona i spašavanja svijeta, ovo će biti igra za vas. Dobro, ovdje spašavate izgubljenu djecu, ali to ne znači da će vaš zadatak biti lakši - što se može zaključiti već po imenu glavnog negativca - Necromeda (brrr). Igra bi trebala biti poput gorespomenutih 3D arkadnih avantura, a programeri se hvale grafikom i "supernovim, dosad neviđenim" svjetlosnim efektima. Koliko li sam puta čuo ovu priču?

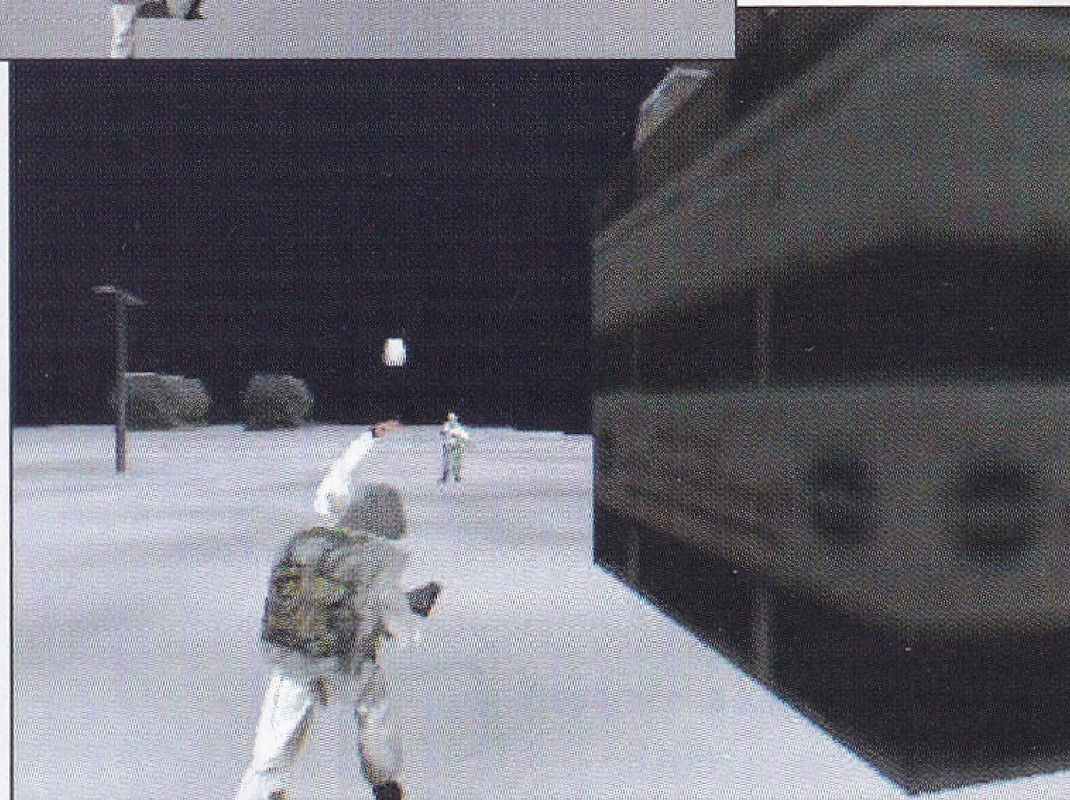


Special OPS



Ovo bi trebala biti prva u seriji igara o specijalnim operacijama američke vojske gledanim (i igranim) iz prvog lica. Ako zvuči nejasno, evo jednostavnije: vi ste komandos i idete bum bum bum. Bit će tu najrazličitijih misija na svim mogućim terenima, oružja i opreme američkih marinaca, a za razliku od sličnih igara, tu su i ostali pripadnici vašeg odreda, što znači da nećete biti sami u akciji. Ono po čemu će se Special Ops razlikovati od ostalih Doom klonova su najrazličitije misije, od onih idi-i-uništi do izviđačkih izleta i oslobađanja talaca. Dodamo li tomu da vaš lik i cijela momčad postaju sve bolji kako se bliži kraj misije, čime se simulira stečeno iskustvo, pa ćete dobiti doista zanimljivu i nesvakidašnju igru.





Viper

Sami u helikopteru, a protiv vas cijeli svijet. Vrlo poznato. Samo što ovaj put neprijatelji nisu Rusi ni Saddam, nego alieni koji su uzeli ljudska tijela a vi ste posljednji slobodni čovjek koji ih može spriječiti. Osim glupe i prežvakane priče, Viper će nam donijeti hrpetinu misija prepunih vatre i razaranja, s divnom grafikom i još ljepšim zvukom (sve ovo prema najavama i škrtim slikama). Pozornost posvećena detaljima trebala bi biti daleko iznad one u sličnim pucačinama, a brzi novi 3D engine i savršeno osjetljive kontrole pomoći će da se osjećate kao da uistinu sjedite u helikopteru. I posljednja vijest: vlasnici PC-a i PSX-a moći će uživati u Viperu tek početkom ljeta.





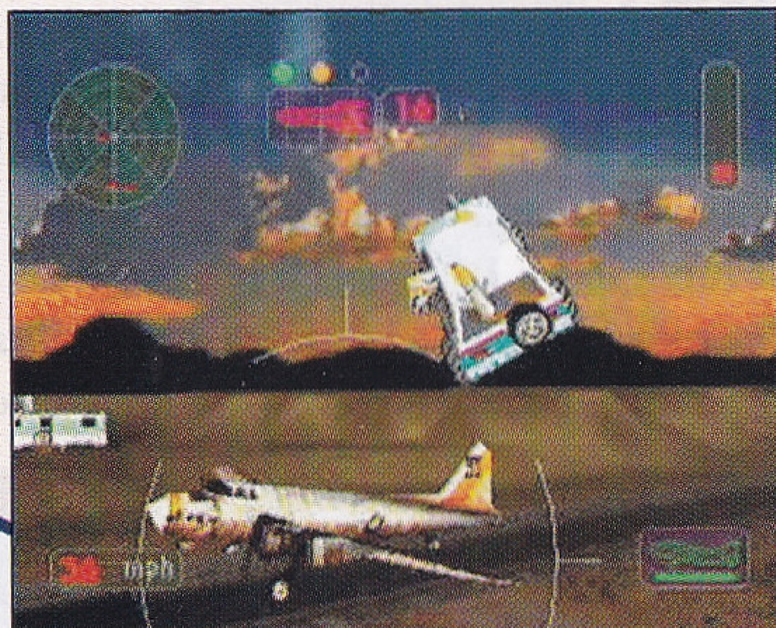




Vigilante 8



Neslužbeni nastavak serije Twisted Metal svojom će grafikom i 3D engineom pokopati prijašnje epizode i ostaviti nas razjapljenih ustiju od čuđenja (tako bar kažu programeri). I ovdje je riječ o borbi u naoružanim i oklopljenim automobilima po arenama koje možete uništavati iz čistog užitka. Na izbor vam je ponuđeno 12 različitih vozila i vozača različitih karaktera te neobjavljeni broj najrazličitijih arena. Tajne arene i vozila će sigurno biti negdje iza ugla, kako to obično biva. U svrhu reklamiranje ove igre, IGN i Activision organiziraju nagradno izvlačenje, a izvučeni srećkovići će svoje ime pročitati u samoj igri (valjda će pisati na kanti za smeće ili sličnom rekvizitu). Nažalost, morate biti državljanin SAD-a ili Kanade da biste sudjelovali u izvlačenju.





Circuit Brakers

Ova je igra zapravo nastavak poznatog Mindsacpeovog hita Supersonic Racers i trebala se zvati Supersonic Racers 2, no ime joj je promijenjeno da bi se pokazalo kako kompanija ne želi zarađivati (ma vraga ne želi!) na slavi svog prethodnika. Circuit Brakers nam donosi 16 staza za jednog igrača, i još toliko u multiplayer načinu, punih prečaca, tajnih prolaza i smrtonosnih skokova. Naravno, tu su i skrivene staze i skrivena vozila (kao da vam nije dovoljno desetak ponuđenih). Bolja i brža grafika, veći i detaljnije nacrtani auti, više staza... ovo će biti igra za vozače-megalomane.





Snow Racer 98

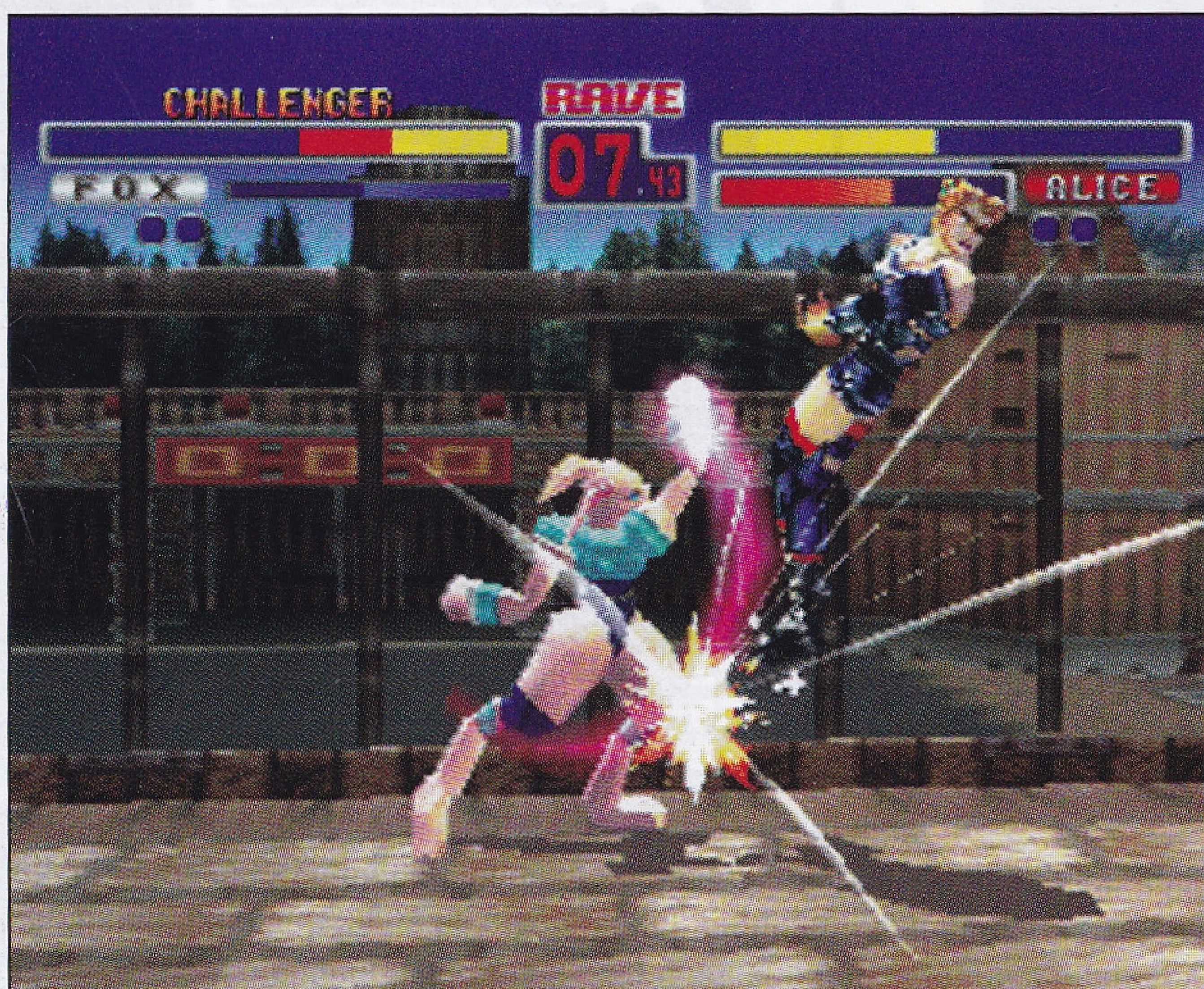
Ocean nam za PSX i PC priprema novu utrku snježnim površinama. Bit će tu vožnje na skijama i snowboardu, izvođenja akrobacija, možda i grudanja. Čak će biti moguće igrati i udvoje na jednom ekranu, za potpuni doživljaj. Momci iz Oceana hvale se da će ovo biti dosad najbrža simulacija skijanja, osjećaj gotovo jednak stvarnom, a sve zahvaljujući novom 3D engineu Grizzly 3D. Čini se da su u to uspjeli uvjeriti i mnoge poznate tvrtke koje su pristale sponzorirati ovu igru pa ćete na reklamama uočiti imena kao Dynastar, Nidecker, Dynamic, Burton, Atomic, Salomon, Rossignol i sl.





Bloody Roar

Berislav Jozić





U ovoj tučnjavi je sve puno krvi koja prska svuda okolo i specijalnih efekata.

Mnogim je tvrtkama, čini se, postalo najvažnije pojaviti se što češće na tržištu s kakvom novom igrom, a rezultat toga su nedorađeni i nedovršeni proizvodi. Takva je i *Bloody Roar* - donosi mnogo dobrih ideja i inovacija, ali se ne može pohvaliti kvalitetnom izvedbom. Pred nama je standardna 3D tučnjava (ovaj se žanr na PSX-u pojavio odmah na početku). Kako je igračka publika navikla na igre ovog tipa, svaki novitet mora donijeti nešto revolucionarno želi li biti prihvaćen i igran. U ovoj je igri mnogo novina, no hoće li je igrači prihvatititi, odlučit će vrijeme te količina i ozbiljnost njenih "mana". *Bloody Roar* se razlikuje od ostalih tučnjava mogućnošću likova da se tijekom borbe transformiraju u divlje zvijeri, čime im udarci postaju razorniji i raznovrsniji. Ova mogućnost na raspolaganju vam je tek kad izvedete nekoliko uspješnih udaraca i kad se vaš *Beast-o-Meter* dovoljno napuni. Zanimljive transformacije likova same po sebi čine igru zanimljivom, ali *Bloody Roar* ima još toga za ponuditi.

Grafika okoliša je izvrsna i u uvodnim i u završnim animacijama, specijalni efekti posebnih udaraca su vrlo lijepi, a krv koja prska unaokolo dodatak je koji bismo rado vidjeli u svim tučnjavama. Osim dobrog vizualnog izvođenja, ponuđeni su mnogobrojni i zanimljivi načini igranja pa vam *Bloody Roar* neće dosaditi nakon polusatnog isprobavanja likova.

Pa, ako je sve tako lijepo, o kakvim sam to manama govorio u uvodnoj rečenici? Prva mana ove igre ogleda se u sporosti likova. Ako niste igrali *Soul Blade*, nećete to odmah uočiti, ali poslije će vas itekako izluditi svojom sporošću. Za razliku od mnogih igara, likovi su vrlo oštri i šareni, no kako se to postiglo smanjivanjem broja poligona, pomalo su kockasti (što se jako dobro vidi pri povećanim i usporenim završnim udarcima). Druga velika mana je upravljanje likovima, koje je moglo biti mnogo bolje riješeno. Dva gumba za udarce i dva za pretvaranje u zvijer zvuči primamljivo, ali to znači da je i broj mogućih udaraca i tehnika bitno smanjen (zašto, kvragu, nisu uporabili i **L1**,**L2**,**R1** i **R2** tipke?). Iako je blokiranje vrlo važna tehnika u igri, možete ga izvesti samo ako se ne mičete, tj. vaš ga lik automatski izvodi u opuštenom stavu. Manji prigovor prekratkim i konfuznim animacijama nije nešto na čemu bi se trebalo zadržavati, ali sve zajedno umanjuje privlačnost ove igre.

Usprkos navedenim nedostacima, *Bloody Roar* je prilično igriv, osobito igrate li udvoje, a različiti skriveni načini igre *(bonus modes)* mogu vam pružiti sate ugodnog igranja - ako ste spremni zaboraviti ili pretrpjeti mane ove igre.

Bloody Roar — *3D tučnjava*

Proizvođač *Hudson*
Izdavač *Virgin Interactive*

Željelo se dati puno, ali je sveukupni dojam, ipak, osrednji. **75**

Ostale platforme ☑ PSX ☐ PC

Clock Tower

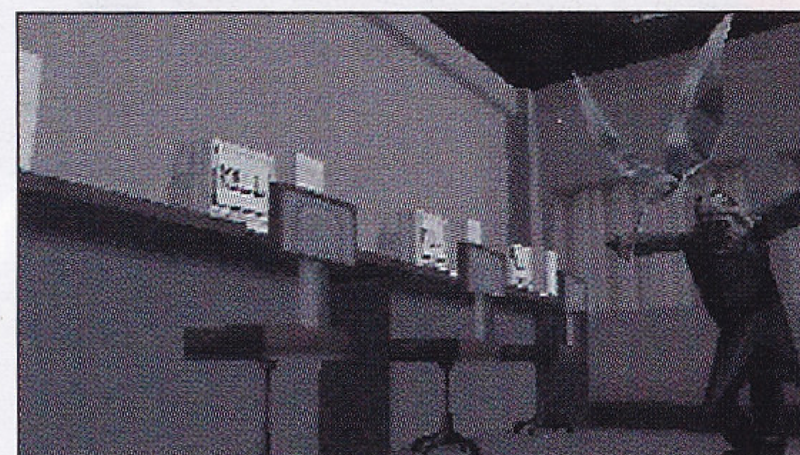
Berislav Jozić



Glavnina igre se vrti oko razgovora s likovima, u potrazi za ubojičinim tragovima.

Još jedna point'n'click avantura probila se u moru arkadica, tučnjava i vožnji. *Clock Tower* donosi žanr prilično nezastupljen na PSX-u koji će vam prirediti mnogo uzbudljivih trenutaka, ali i straha koji nikad nećete zaboraviti. I sami ste zaključili: riječ je o horor-avanturi (ako niste, nikom ništa). U ulozi djevojke (imate dvije na izbor) rješavate slučaj odvratnih *Clock Tower* ubojstava, a nakon nekog vremena počne vas progoniti strašni ubojica s golemim škarama. Možda priča ispričana na ovaj način djeluje jednostavno i pomalo glupo, ali u igri je ona detaljno razrađena, s hrpom različitih likova i lokacija, pa sve izleda kao dobar horor film. Šećući gradom po danu, razgovarajući s ljudima, istražujući naokolo i skupljakući korisne predmete, igranje će vam se učiniti lagano i pomalo obično. Ali kada padne noć i *Scissorman* vas počne goniti, igra dobiva užasan tempo, morate bježati, skrivati se i postavljati zamke da biste preživjeli i pobijedili opasnog manijaka. Osjećaj straha doživljen u ovoj igri može se mjeriti s najgorim trenucima *Resident Evila*. Osim intrigantnom pričom (s nekoliko različitih završetaka), dočaran je i izvrsnom zvučnom i glazbenom podlogom. Zvučnu podlogu nadopunjuju različiti efekti, od kojih je najzastrašujuće metalno škljocanje ubojičinih škara koje vas prati dok bježite kroz hodnike starog dvorca ili podrume napuštenog laboratorija.... brrrr.

Za razliku od slušnog dojma, koji svojim digitaliziranim govorom (nažalost, ne kroz cijelu igru nego samo na pojedinim mjestima), glazbom i efektima zaslužuje visoku ocjenu, vizualni je dio na nešto nižoj razini. Iako je 3D okružje dobro dočarano rotirajućim pogledom, a predmeti i likovi prilično kvalitetno oslikani sustavom poligona, *Clock Tower* se ne može pohvaliti velikim brojem boja i dorađenim izledom karakterističnim za moderne igre. Možda su autori takvim okružjem željeli pojačati i ovako nabijenu atmosferu igre, ali je onda uspjeh upitan. Ovako dobroj priči ne bi škodila veća usmjerenost na detalje i zanimljiviji okoliš. Umjesto zaključka, mogu samo reći da, usprkos manjim nedostacima, ova igra zavrijeđuje pozornost.



Kada ovaj momak krene na vas, bijeg će biti jedino rješenje.

Zanimljivost

Upozorenje! Ova igra sadrži prizore koji nisu za svakoga. Ima tu rezanja glave, ruku, nogu i drugih dijelova tijela, otvaranja utrobe i prsnog koša ogromnim škarama i ostalih grozota. Zbog takvih je prizora Clock Tower izbačen iz mnogih prodavaonica igara u zemljama članicama Europske zajednice.

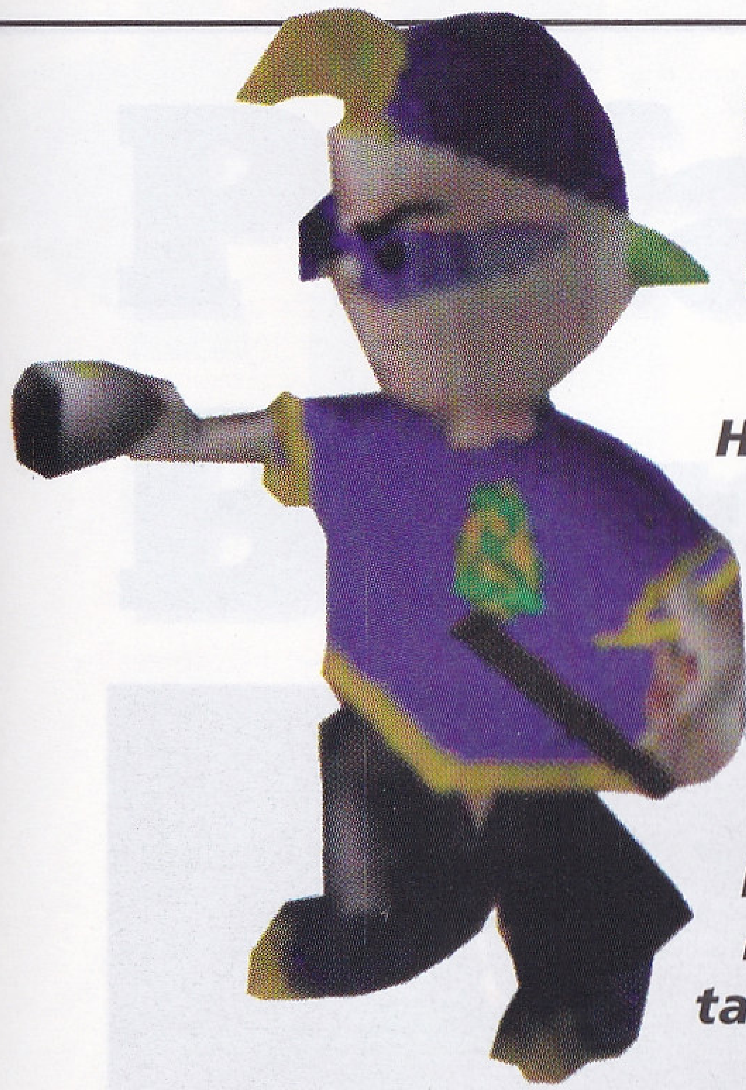


Clock Tower — *Point'n'avantura*

Proizvođač *ASCII Entertainment*
Izdavač *ASCII Entertainment*

Vrlo igriva avantura izvanredne priče i horor atmosfere no pomalo zastarjele grafike. **75**

Ostale platforme ☑ PSX ☐ PC



Rascal

Hi! Zovu me Rascal (Vragolan u prijevodu - hmm, koje li slučajnosti, to je jedan od Berinih mnogobrojnih nadimaka), svakako ne zbog mog divnog karaktera. Tata svoje instrumente drži u podrumu i ne voli me ondje ni vidjeti, ali ja se kojiput zavučem i pronjuškam uokolo. Šetajući tako između strojeva, iznenada se stvorio neki čudak i odvukao mi tatu u vremenski procjep. Brzo iskoristih prigodu, pregledah laboratorij i pokupih cool pljucu koja ispucava balončiće od sapunice. Ipak, nakon par sati proradiše osjećaji: morao bih uskočiti u vremenski stroj i otići po tatu, zakasnit će na večeru. Ideš sa mnom?



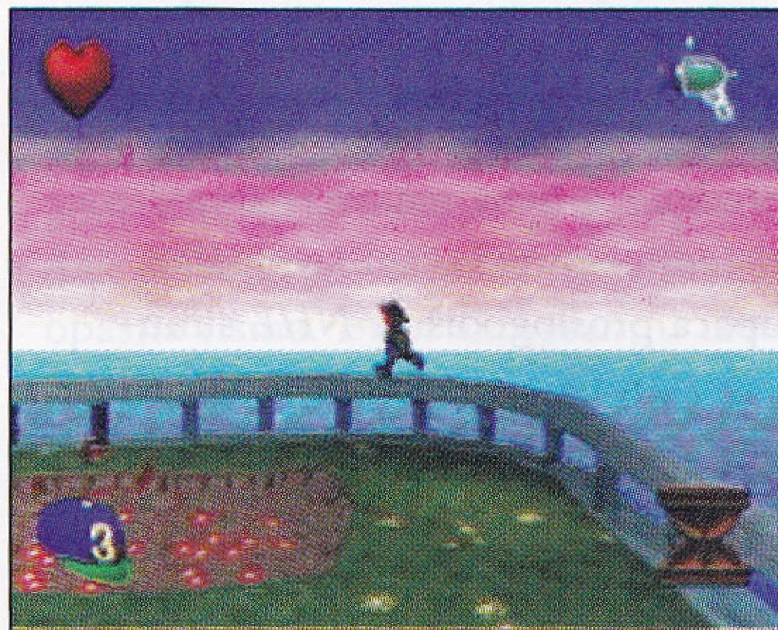
Ne liči li ovo previše na Croc? Ili Crasha? Pandemoniuma? Nema veze, izgleda savršeno...

Prikrivanje loše priče divnom grafikom je stara fora, ali u ovom slučaju kamuflaža je tako dobra da je lošu ideju teško i primjetiti. *Rascal* je 3D arkada užasno nalik *Crocu*, s tom razlikom što je ovdje riječ o dječaku, a ne reptilu, koji ide naokolo, rješava zagonetke, skuplja ključeve, otvara vrata i, ukratko, radi sve ono što svaki junak arkadnih igrara radi još od postanka tog žanra. Naravno, sve je puno bonus predmeta, gadnih neprijatelja što ih ubijate svojim čudnim pištoljem te skrivenih soba i nivoa. U *Rascalu* se sve vrti oko putovanja kroz vrijeme pa je svaki od 7 ogromnih nivoa podijeljen u tri dijela - sadašnjost, prošlost i budućnost. Kroz igru možete pratiti promjene u okolišu putujući iz epohe u epohu (gusarski brod u prošlosti plovi, u sadašnjosti leži na dnu mora, a u budućnosti je nasukan u prašnjavoj pustinji), i vidjeti što će se dogoditi Zemlji dopustite li negativcima da pobjede. Glavni je lik dizajnirao *Jim Hanson's Creature Workshop*, cijela se igra vrti brzinom od 60 sličica u sekundi, a programeri tvrde da je na ekranu cijelo vrijeme ni manje ni više nego 230 000 boja (da mi je znati tko ih je brojao). Sve u svemu, mislim da nećemo tako skoro vidjeti igru koja bi nadmašila *Rascala* vizualnom opremljenošću. Zvučna je podloga dobra, ali je isprva nećete ni primjećivati jer će vas u potpunosti zaokupiti prekrasna grafika. Dodamo li tomu i vrlo kratko vrijeme učitavanja, podršku za analogni kontroler, a u verziji za PC i 3D kartice, i sami ćete shvatiti da su *Psygnosisu* na pameti bile samo dvije stvari - savršena igrivost i grafički izgled. I, doista, *Rascal* se toliko približio savršenoj arkadi da bi se između teško mogla ugurati pribadača.

Nakon svih hvalospjeva, sigurno se čudite zašto *Rascal* nije dobio najviše ocjene. Jednostavno, u njem nema ni mrve originalnosti - sve na što ovdje naiđete već je viđeno u *Crocu*, *Crashu*, *Pandemoniumu* ili nekoj sličnoj igri. Nivoi u egipatskom stilu ili oni koji dočaravaju izgubljenu *Atlantidu*, životinje koje vas stalno napadaju i zamke koje morate preskakati i izbjegavati, sve ima poznati izgled i ako se svim srcem ne unesete u igru, stalno ćete imati "been there, done that" osjećaj. Ipak, svima ću preporučiti da zaigraju *Rascala* jer predstavlja vizualni vrhunac u svom žanru, što u doba prevelike konkurencije znači mnogo.



Idiote zastarjeli, protiv moje pljuce na balončiće od sapunice nemaš nikakvih šansi.



Savršenstvo izvedbe

Grafički atributi kojima se ova igra odlikuje su uistinu vrhunski. Psygnosis je na tom polju napravio odličan posao, iako su se mogli malo potruditi oko koncepta koji je sve samo ne originalan. No, ako volite arkadice u stilu Crash Bandicoota, Pandemoniuma, Croca i sličnih, Rascal ne biste nikako smjeli zaobići jer se radi o igri koja je iskopirala najbolje elemente spomenutih igara, a grafički je bolja nego sve tri odjednom...









Smanjivanje lika kad se udaljava u "dubinu" ekrana napravljeno je savršeno glatko.

Rascal — *Arkada*

Proizvođač *Travellers Tales* **Izdavač** *Psygnosis*



• Neoriginalnost

81

• SUPER grafiku
• Cool glavnog lika
• Kratko učitavanje

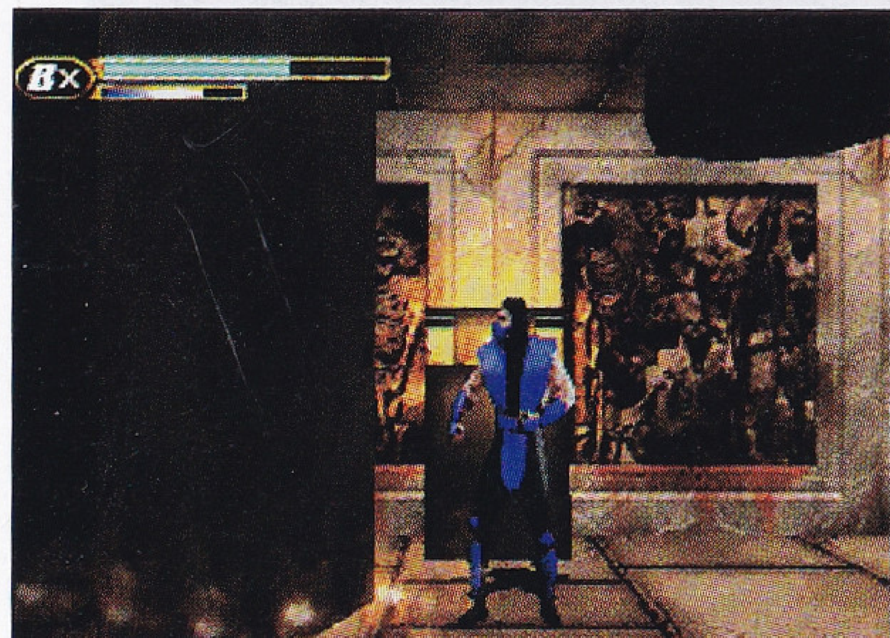


Predivna grafika i tehnička dorađenost u ovoj igri znače mnogo, pa se Rascal neće svidjeti samo onima koji u igri traže isključivo originalnost.

Platforme
- [x] PC
- [x] PSX
- [ ] N64

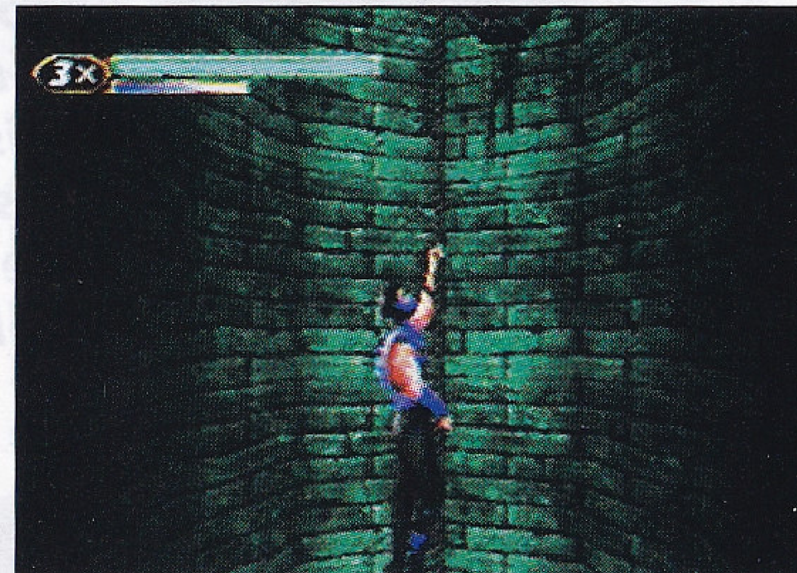
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero

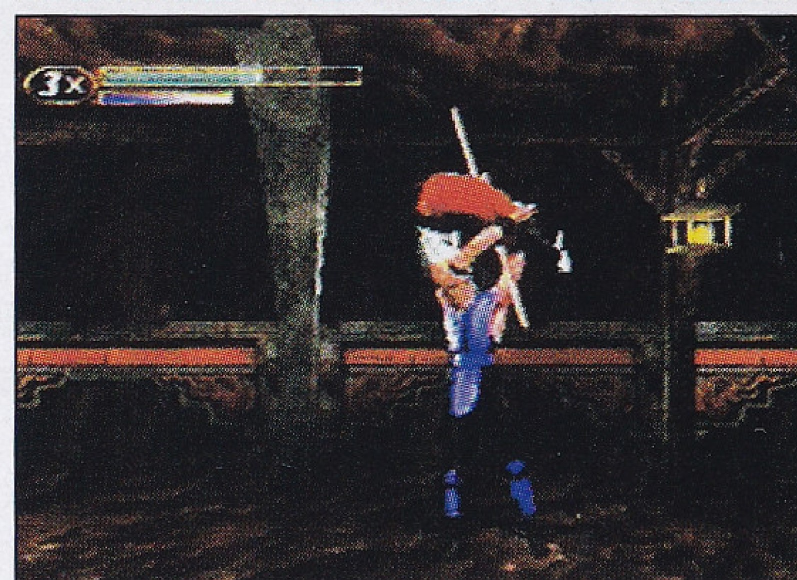
Berislav Jozić



Padajući stupovi prva su prepreka za koju samo snaga neće biti dovoljna.

Što se sve može izvući iz *Mortal Kombata*? Nakon tri nastavka koja su do kraja istražila mogućnosti 2D tučnjave s digitaliziranim likovima, *Midway* nam sprema i četvrti, gdje ćemo naše omiljene borce gledati u 3D-u. A dok čekamo na taj "dragulj", da nam vrijeme brže prođe, dobili smo *MK Mythologies: Sub Zero*. Ova igra (prema najavama, tek prva iz *Mythologies* serijala) odigrava se vremenski prije dosadašnjih *MK* nastavaka i objašnjava povijest pojedinih boraca. Kao što se i iz naslova zaključuje, prvi dio serije bavi se simpatičnim ninjom *Sub Zerom*. U ulozi *Sub Zera*, na kog gledate iz 2D perspektive kao i u svim *MK* igrama, morate prijeći nekoliko misija koje vam je zadao vaš učitelj *Scorpion*. Misije se uglavnom sastoje od kretanja udesno (ili ulijevo, a ima i malo penjanja i spuštanja), ubijanja svakoga tko vam stane na put i prelaženja fizičkih prepreka, a na kraju morate ubiti i bossa. Usput skupljate ključeve, ljekovite napitke i kamene ploče s uklesanim savjetima (koje, kao slučajno, lebde u zraku i čekaju da vi naiđete), a za svakog pobijeđenog neprijatelja dobivate određeni broj iskustvenih bodova koji vam omogućuju prelazak na viši nivo. Svi udarci iz dosadašnjih igara su uključeni, a specijalne udarce morate pokupiti putem i rabiti ih ovisno o količini leda koju trenutačno posjedujete (*ICE* metar nalazi se u gornjem lijevom dijelu ekrana i polako se puni).
Sve to ne bi ni bilo tako loše da su se crtači malo više potrudili. Ovako, grafika čitave igre izgleda kao da je napravljena prije nekoliko godina - svi likovi jesu digitalizirani, ali su im pokreti kruti i jednostavni, a okoliš daje osjećaj praznine i "ispranosti". Ideja da se likovi na nekim mjestima smanjuju, što bi trebalo dočarati perspektivu, potpuno je uništena katastrofalnom izvedbom, a jedina svjetla točka u vizualnom dojmu su *FMV* sekvence između misija koje su uistinu kvalitetne. Nažalost, poprilično su dugačke (45-75 sekunda) pa nisu stale na verziju za *N64* - zamijenjene su slikama i tekstom, čime je *Nintendo* inačica izgubila dio atmosfere. Kad smo već kod usporedbi, spomenimo i zvučnu podlogu, koja je na PSX-u još podnošljiva, ali na *N64* zvuči kao da se sve odvija u bačvi. *Nintendo* je u ovoj igri uistinu izvukao kraći kraj. Ono što je na obje konzole jednako loše su kontrole. Iako je kretanje na jednu stranu i udaranje riješeno sasvim zadovoljavajuće, okret je premješten na poseban gumb i sporiji je nego što bi trebao biti pa se često događa da vas protivnik udari zato jer se vaš lik nije okrenuo na vrijeme (ne znam samo što je falilo starom načinu okretanja tipkama za smjer?). Veliki se problem javlja i kod izvođenja skokova potrebnih za preskakanje provalija - zbog loših kontrola često ćete gubiti život jer uvijek trebate biti točno na rubu prijašnje platforme da biste doskočili na sljedeću (oh, kako to mrzim!). Sve u svemu, bolje bi bilo zaobići ovaj naslov i pričekati *MK4*.





Grafika je, na žalost, ostala u 2D...

Sub Zero — *Tučnjava*

Proizvođač *Midway*
Izdavač *Midway*

Dobra zamisao uništena lošom grafikom i kontrolama. Dakle, samo za obožavatelje.

45

Ostale platforme PSX, N64

NHL 98

Hrvoje Herceg





Poslovica kaže: napad je najbolja obrana. Oduzmite protivniku pak i krenite odmah u napad. Iz kontre ćete najlakše postići gol, a kada to uspijete, sreći vaših igrača neće biti kraja.

EA Sports nastavlja s izdavanjem novih nastavaka simulacija popularnih sportova. Uz *Fifu* i *NBA*, ove godine možemo zaigrati i *NHL '98*. Neke su stvari samo dorađene, a neke nanovo napravljene, pri čemu su uvažavani i prijedlozi kupaca prošlogodišnje *NHL* simulacije. Grafika je poboljšana, igrači su bolje animirani i bolje izgledaju. Nažalost, još su uvijek kockasti, ali je to sada manje izraženo. Publika i sad izgleda kao da ju je valjak pregazio, ali to za ugođaj i nije najvažnije, dok je zvuk kao u stvarnosti - komentator ne ponavlja često iste komentare, a ovisno o situaciji mijenja i ton (kad je netko u prilici za gol, počet će vikati, a kad nema akcije na terenu, zvučat će pomalo pospano). Upravljanje je znatno pojednostavljeno jer se igranje oslanja na 4 tipke čije se funkcija mijenjaju u obrani i napadu. Umjetna inteligencija je iznenađujuće dorađena - protivnički igrači napadaju organizirano, a takvi su i u obrani. Ako vam se ne sviđa kako golman brani, možete sami upravljati njime, što je jako dobro u multiplayer modu kad jedan igrač može biti golman. Igra podržava i *multitap* pa istodobno može igrati do 8 igrača. Igrači se u svakoj situaciji drugačije ponašaju: postignu li gol, počet će opće veselje, a tako će biti i na kraju utakmice - ako sudac pošalje igrača na klupu, ovaj će mu najprije uputiti nekoliko lijepih riječi (mi ih, nažalost, ne čujemo) pa tek napustiti teren udarajući po ogradi. Prečesti sudari nekih igrača završit će tučnjavom u kojoj ćete moći izudarati protivnika iz daljine ili raspaliti po njem serijom brzih, izravnih udaraca u glavu. Oba će se igrača naći na klupi, ali čovjeka vesele male stvari. Igrača je **500-tinjak** i različite su im karakteristike (naravno, vi možete kreirati svoje i dati im nove karakteristike), a momčadi 44: 26 iz *NHL-a*, 2 *All star* i 16 su reprezentacije (kanadskoj i američkoj su dane bolje karakteristike nego što ih ima konkurencija). Ipak, pravom taktikom i mudrom igrom moguće je potući i naizgled jaču momčad. *NHL 98* je teži nego prijašnje verzije i bitno je brži, što uvelike povećava dinamičnost i uzbuđenje tijekom utakmice. Sve u svemu, *EA Sports* svojom *98-icom* nije razočarao, sada nam još samo ostaje čekati *NHL '99* i prepustit se mašti na volju. It's in the game...



Jedna od mnogih maski koje je moguće pogledati.

NHL 98 — *Simulacija hokeja*

Proizvođač *EA Sports*
Izdavač *Electronic Arts*

Definitivno najbolji hokej na PSX-u dosad.

87

Ostale platforme PSX, PC

Pitfall 3D: Beyond the Jungle

Što čine programeri kada im ponestane ideja? Naprave remake popularnog klasika. Pitfall 3D je 3D verzija stare "skakutalice" s Atarija, no to nimalo ne impresionira* Beru *čije standardno pitanje već odjekuje u mojoj glavi: "Da, a što je s igrivošću?".

Skakutava arkadica

Iako je Pitfall 3D grafički neusporedivo bolji od originala koji se na Atariju 2600 pojavio prije desetak godina, ipak to nije ona kvaliteta koju očekujemo od igara nove generacije na PSX-u. Niti koncept ne donosi ništa novo u odnosu na ostale "skakutave arkadice". Stvar, srećom, spašava igrivost koja Pitfall 3D svrstava u kategoriju igara "vrijedi pogledati"...



Tko stoji iza Pifalla?

David Pass, režiser Pitfalla 3D, ni u kome slučaju nije početnik u produkciji igara za konzole. Prije Pitfalla, David je bio kretivna potpora za nekoliko Activisonovih igara uključujući Mechwarrior 2 (za PSX) i Battlezone (za PC). Mnogo prije, Davidovi dani u računalnoj industriji započeli su u manjoj kompaniji u kojoj je kao dizajner kreirao (po njegovom mišljenju) izvrsnu 3D real time strategiju koja nikad nije ugledala svjetlo dana. Uz igre, David se bavi i pisanjem scenarija, što je i razumljivo za nekoga tko ima diplomu kalifornijskog Fakulteta za kino i televiziju. Što je, mislili ste da igre rade neškolovani hackeri?



Jedan od posebno opakih bossova iz Pitfalla 3D. Izgleda da je baš danas ustao na lijevu nogu...

Prije desetak godina, na starom se *Atariju 2600* pojavila igrica o malom čovječuljku *Pitfall Harryju* koji se probijao kroz džunglu izbjegavajući prirodne prepreke (živi pijesak, rupe, kotrljajuće balvane) i odbijao napade neprijateljski raspoloženih životinja (škorpiona, ptica, majmuna...). Sada je pred nama igra u kojoj *Harry Pitfall Jr.* mora sve to ponoviti te usput spasiti nepoznatu vrstu od izumiranja i lijepu djevu od mučeničke smrti. Mladi je *Harry* junačina slična *Indiana Jonesu*, u ruci nosi pijuk kojim se spretno hvata za stijenje i kuke čime si olakšava penjanje. Pijuk mu je i osnovno oružje kojim "umiruje" neprijateljske poznate i nepoznate oblike života razbacane po putu. Osim izbjegavanja zamki i opasnosti, *Harry* sakuplja kristale koji mu produljuju život i zlatne poluge koje mu donose bodove na kraju svakog nivoa. Nivoi, pak, su puni pomičnih platformi, njišućih lijana i skrivenih prolaza koji omogućuju *Harryju* brži prijelaz pojedinog dijela ili skrivaju nagradne predmete, ali će vas obično stajati života ili dva. Svi su nivoi prilično veliki i isprepleteni su mnogim putovima pa probleme (pronalaženja nekoliko predmeta i njihovog skupljanja/aktiviranja) možete rješavati bilo kojim redoslijedom, što umanjuje monotoniju.

Propast u 3D

Tehnička dorađenost *Pitfalla 3D*, iako mnogo bolja od originala (što je samo po sebi razumljivo), nije posljednje čudo tehnike u usporedbi s ostalim naslovima koji se trenutačno vrte na PSX-u. Dobro, okoliš je solidno nacrtan, glavni junak lijepo animiran (mada pomalo kockast), ali između nivoa su mogli staviti i koju animaciju umjesto nekoliko statičnih slika koje pojašnjavaju što vam je činiti na sljedećem nivou. Kao posebno dobar efekt moram izdvojiti morphiranje, koje se često pojavljuje u igri, kada kamenje oko vas oživljava i napada vas, ili se rastopljena lava oblikuje u čuvare koji vam priječe prolaz. Zvukovi u okolišu su već standardno kvalitetni, a tiho bubnjanje u pozadini nećete ni primjetiti dok ne prestane a prašumom zavlada opasna tišina. *Bruce Campbell*, u ulozi *Pitfall Harryja Jr.*, će vas često nasmijati svojim kratkim komentarima. No, igru ne čine ni grafika, ni zvuk, ni posebno inteligentna ideja - najvažnija je igrivost. Potreba za stalnim skakanjem i izbjegavanjem opasnosti u *Pitfallu* daje vam osjećaj napetosti, a kontrole, koje su prilično dobre (skakanje je lakše nego što biste željeli, ali ne ometa previše) ugodne su i lako se na njih naviknuti. Manje probleme stvara kamera koja se kreće iza vas i pokazuje premali dio okoliša pa kojiput ne vidite ni mjesto na koje morate doskočiti, no i to čini igru nepetijom. U svemu, *Pitfall 3D: Beyond the Jungle* je vrlo dorađena i prilično igriva igra. Starijim će se igračima vjerojatno više svidjeti nego mladima zato što je mogu uspoređivati sa slavnim prethodnikom i razmišljati o napretku video igara od tada do danas.

Cheat datoteke

Za one koji vole varati i ne žele pošteno igrati, evo šifri za nivoe (za PSX verziju): CAKEWALK, METROPOLIS, DEEPDARK, TEMPLETEME, HOTROCKS, GOINGDOWN, WOWTHATSHOT, JAILBREAK, THUNDERDOMES, MAGICGARDEN, SPOOKYMESAS
Oh da, skoro sam vam zaboravio napisati šifre za bossove i kraj igre:
GEEHEISBIG, BIGWORMGUY, BESTFORLAST, CREDITS
Ni to vam nije dosta? Što kažete na priliku da zaigrate originalnu verziju Pitfalla? Unesite šifru CRANESBABY i uvjerite se sami kako je razlika ogromna.

Pitfall 3D

Platformska

Proizvođač *Activision* | **Izdavač** *Activision*



- Loše kretanje kamere
- Neoriginalnost

77

- Nelinearnost nivoa
- Igrivost



Stari Pitfall je svojedobno donio novu dimenziju igranja, što je i bio najveći razlog njegove tadašnje popularnosti. Ova verzija, iako tehnički lijepo dorađena, ne ističe se ni po čemu od 3D arkada i platformskih igara kojim tržište danas obiluje.

Platforme
- [ ] PC
- [x] PSX
- [ ] N64

Amiga u 21. stoljeću

Tržište igara se oporavlja, a što je s hardverom? Evo najvažnijih vijesti o tome kako Prijeteljica proživljava ove teške dane.

Pala odluka o novom procesoru!

Nakon dugog čekanja, Amiga Technologies je izjavio da je odlučeno na kakvom će se procesoru temeljiti nove Amige. Bit će to kombinacija starog 68k procesora (i to modela 040 i 060) i PPC procesora velike brzine (za sada 160, 200, 223 i 250 MHz, a u budućnosti i više). Na taj će način korisnici i nadalje moći rabiti stari softver, a novi će biti pisan tako da rabi prednosti bržeg procesora. Softver za nove procesore radi se punom brzinom te već postoji dosta korisničkih programa koji rabe PPC procesor, a i prve će igre uskoro u prodaju (u međuvremenu, manje PPC programe i igre možete naći na Aminetu).

Amige, nove i stare

Zbog povećanog interesa u posljednje vrijeme za Amige, mnoge su kompanije otkupile licencu za proizvodnju vlastitih Amiga modela a ti su klonovi u potpunosti kompatibilni s originalnim Amigama te ponosno nose oznaku "Powered by Amiga". Ovi su modeli bili prikazani u Kolnu na sajmu Computer '97 (14.11.-16.11.1997.) i predstavljaju, kako je rekao Petro Tyschtschenko, predsjednik Amiga Internationala, budućnost razvoja Amige.



DCELogo - Vrlo poznati Amiga servis DCE odlučio je svoje iskustvo pretočiti i u stvaranje novih Amiga konfiguracija A5000 i A6000.

• DCE, jedan od poznatijih servisnih centara za Amige, predstavio je svoje modele A5000 i A6000. Matična ploča temelji se na AGA čipovima, standardnih je ATX dimenzija te ima ugrađen MPEG dekoder i ZORRO II./III. slotove. To je podržano sa 68030/50 ili 68060/50 procesorima i 64/128 MB RAM-a. Periferije uključuju standardnu PC tipkovnicu, 1.44 HD disk drive, 1.7 GB IDE hard disk i 10-24 brzinski CD ROM. Tu je i scan doubler (za uporabu SVGA monitora sa svim Amiga PAL i NTSC rezolucijama), a sve je upakirano u ATX tower kučište. S ovim se modelima isporučuje Amiga OS 3.1.

• Nova Sector Engineering nudi svoje konfiguracije s Amiga 3.1 ROM-om i OS-om. Njihovi klonovi opskrbljeni su PowerPC 604e (150-200 MHz) i 68060/50 procesorima te 2 MB CHIP memorije, 32-128 MB EDO i 12 MB FAST memorije. Svi modeli, uz standardne priključke koje susrećemo na Amigama, imaju i SCSI II. kontroler, 33.6 kbps modem, 1.76 HD disk drive i dodatnu grafičku karticu koja omogućuje maksimalnu rezoluciju od 1600*1200 u 16 bita ili 1280*1024 u 24 bita te ugrađen 3D ubrzivač i 4 MB video RAM-a. Tu je i 17"-19" SVGA monitor, 20x CD ROM, 2-9 GB hard disk, 100 MB ZIP uređaj i mogućnost umrežavanja. Cijene modela Alpha 1, 2 i 5 su prilično povoljne za ovakve profesionalne konfiguracije - 6000-9000 USD. Osim toga, NSE proizvodi i Nitro/Nitro Pro Amige koje uz većinu spomenutih dodataka imaju i Lightwave 3D softvere, ugrađeni Video Toaster 4.2 i Non-linear Editor - NewTek Flyer. Tu su još i jače grafičke kartice sa 8 MB video RAM-a koje mogu prikazati 24 bita u 1600*1200, a za sve to treba izdvojiti 16000-28000 USD. NSE nudi i slabije opremljene, sporije radne stanice po cijeni od 4000 $. Ovi modeli nazvani su Bravo 1 i 2.

• MicroniK je na tržište izbacio svoje modele A1300, A1400 i A1500. Riječ je o standardnim matičnim pločama Amige 1200 ugrađenim u "Infinitiv Tower" s uobičajenim 880 kb disk driveom i OS-om 3.1. Razlika između modela sastoji se isključivo u dodatnim ZORRO II. (A1400) i ZORRO III. (A1500) slotovima, video slotovima i SCSI II. kontroleru. Ovi modeli mogu se nabaviti i kod nas, u poznatom Megavisionu, a i cijene su im pristupačne domaćem džepu.



Micronikovi modeli A1300, A1400 i A1500 najprihvatljiviji su cijenom, a u kučištima imaju prostora za nadogradnju PPC karticom.

• Index infromation je također najavio svoje Amiga klonove. Prvi koji će se naći u prodaji je Access model, a predstavlja novi design Amige, gdje kompletna ploča zajedno s floppy diskom stane u 5.25" prazno mjesto na PC kučištima, što olakšava ugradnju. Access posjeduje 68EC020/14 ili 68EC030/28 procesor, 2 MB CHIP RAM-a te 2 ili 8 MB FAST RAM-a, 3.5" IDE priključak (sa CD ROM driverom u ROM-u), 3.5" floppy, ISA slot (za interne modeme i Ethernet), ugrađeni "sound sampler", PC tipkovnicu, PAL/NTSC priključak i još neke zanimljive sitnice, te sve standardne priključke. Ovaj model namijenjen je manje zahtjevnim korisnicima, cijena će mu biti oko 500 $ (uključujući hard disk i memoriju) i već se može naći u američkim trgovinama.
Druga dva modela (Connect i InsideOut) namijenjena su kompleksnijim aplikacijama, posjeduju jače procesore i brojne mogućnosti proširenja, a najavljeni su za proljeće 1998.

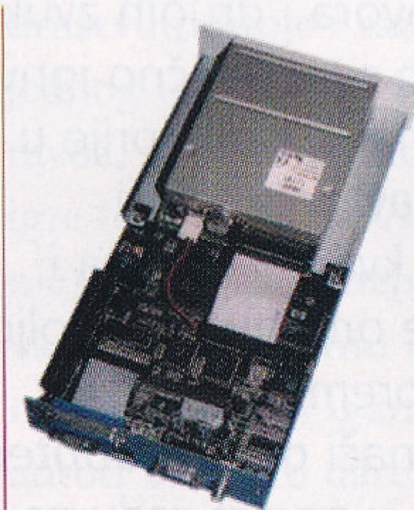


Zbog niske cijene i široke primjene, Wonder Amiga (A6000) trebala bi dobro proći na velikom ali siromašnom kineskom tržištu.

• Lotus Pacific je svoj Amiga klon nazvao Wonder Amiga (ili A6000) i namijenio ga kineskom tržištu, te raznim načinima uporabe (kablovska televizija, Internet, edukacija, FAX, MPEG, poslovni programi i Amiga igre). Sam uređaj jako podsjeća na Commodoreov CDTV, tehnički nije previše napredan, ali su specifikacije sasvim zadovoljavajuće (68020 ili 68030 procesor, AGA, 2 MB CHIP/7 MB FAST RAM-a, MPEG dekoder, 4x CDROM, PC HD floppy, PC tipkovnica, serijski, paralelni, joystick i joypad priključci i daljinska kontrola). Rad na ovoj Amigi bit će malo drugačiji od uobičajenog jer će OS biti prekriven posebnim meniem koji omogućava jednostavnu uporabu i početnicima. Lotus očekuje dobru prodaju Wonder Amiga zbog niske cijene, jednostavnosti i široke primjene te zbog mogućnosti spajanja na obični TV za razliku od drugih sličnih proizvoda.

Konačno Amiga Emulator!

Vijest koja će razveseliti stare amigaše koji su silom prilika prešli na PC: najpoznatija talijanska Amiga kompanija Cloanto izdala je službeni Amiga emulatorski paket Amiga Forever. U njem je CD s licenciranim Amiga OS i ROM fileovima (verzije 1.0-3.0) a tu su i poboljšani UAE i Fellow Amiga emulatori, Amiga Explorer - novi sustav za povezivanje Amiga i PC-a te cijeli niz Amiga programa i demoa. Amiga Forever namijenjen je različitim operativnim sustavima - DOS, Windows 95, WindowsNT, Power Macintosh i Linux.



Smanjena matična ploča koja stane u ...andardno PC ...šište znači više ...ta i bolju ...anost s periferijskim uređajima.

Karte, kartice

Poznati proizvođač Blizzard kartica - phase 5 - napokon je pustio u prodaju CYBERSTORM PPC ubrzivačke kartice s PowerPC procesorom za A3000/A4000. S karticama se dobija CD sa softverom za integraciju PPC procesora u AmigaOS okružje i nekoliko PPC programa.
Blizzard PPC 603+ kartice su prvi put prikazane i ponuđene publici na Computer '97 informatičkom sajmu u Kolnu. To su idealne kartice za vlasnike A1200, koji su kod nas u većini. Ove se kartice po vrlo povoljnoj cijeni mogu već naručiti preko Megavisiona, a ako vam se ne da čekati, skočite do Graza, gdje ih možete kupiit odmah.
Još jedna nova kartica dolazi nam iz francuske tvrtke Ateo Concepts. Riječ je o grafičkoj kartici Pixel64, namijenjenoj za tower verzije Amige 1200. Ova kartica posjeduje grafički čip Cirrus Logic GD5434 i posebnu sabirnicu (puno bržu od ZORRO II./III. priključaka). Kartica ima četiri slota za dodatne zvučne, SCSI i I/O (serijski, paralelni portovi) kartice (mogu se rabiti i poznate Blizzard kartice) a dolazi sa 2 MB grafičke memorije. Omogućuje maksimalnu rezoluciju od 800*600 na 85 Hz u 24 bita, 1024*768 na 75 Hz u 16 bita i 1280*1024 na 75 Hz u 256 boja. Cijena kartice je 250-300 USD, a dok ovo čitate, već će se moći naći u nekim inozemnim trgovinama.
Nova Picasso IV. kartica poznate firme Village Tronic je oduševila posjetitelje kolnskog sajma. Svojim prikazom 16,7 miliona boja u 1280*1024 rezoluciji uvrštava se u sam vrh grafičkih kartica za Amigu.



Petro Tyschtschenko proglašen je ličnošću godine, po izboru čitatelja najvećeg Amiga časopisa na svijetu CU Amiga, zbog svog zalaganja za opstanak Amige.

MAN IN THE IRON MASK

Kristijan Žibreg
Glavni i odgovorni urednik

E-mail:
draught@earthling.net
ICQ:
1549249



Bok ruljo,

Eto, konačno, još jednog broja Hackera, najboljeg u ovoj godini. Dio "krivnje" snosimo mi sami, a dio igračka industrija koja se zahuktala i za uskrsne praznike izbacila gomilu odličnih naslova. Tako u ovom broju imamo čak četiri odlične preporuke *mjeseca (Battle Zone, Need for Speed 3: Hot Pursuit, F-15, Starcraft)* te temu broja koju su svi ljubitelji strategija tako željno iščekivali: *Warhammer: Dark Omen*. Da ne bi sve ostalo samo na tome, potrudili su se *Dario Rakovac* i *Damir Rukavina* pripremivši za *Battle Zone* i *Dark Omen* dodatne strategijske savjete i korisne popise jedinica te će, vjerujem, biti zadovoljni svi koji su tražili da temu broja dodatno obradimo i zaokružimo, a već će u sljedećem broju igračka publika koja ludi za *Starcraftom* doći na svoje- cijelu knjižicu posvećujemo *Starcraft* savjetima što ih je doista iscrpno pripremio *Patrik Pencinger* (i da, knjižica je odsad redoviti prilog časopisu *Hacker*). Iznenađenja tu ne prestaju- pogledajte samo naš veliki poster koji smo jednostavno morali objaviti nakon vaših zamolbi i prijetnji, a kome su dva postera premalo - ostaje mu *Hacker Plus* (čiji je urednik *Berislav Jozić*) gdje vas očekuju još dva postera. Dosad su već svi naši pretplatnici dobili svoj besplatni primjerak *Hacker Plusa* a oni koji se još nisu pretplatili poručujemo - sada je pravi trenutak da to učinite jer *Hacker Plus* nije jedino iznenađenje našim pretplatnicima. Ako ste ipak odlučili ostati tvrdoglavi **ne**pretplatnici i radije potražiti na kioscima Hacker koji je možda već rasprodan, a zanima vas *Hacker Plus*, potražite pretplatnički kupon u ovom broju Hackera jer *Hacker Plus* nećete (nema, narode) naći na kioscima diljem lijepe nam domovine. Isto tako, nemojte propustiti **veliku nagradnu igru,** čiji fond nagrada već prelazi brojku **100,** ali će se tijekom trajanja nagradne igre i dalje obogaćivati, jer su nagrade uistinu maštovite i atraktivne a i daleko su vam veće šanse da nešto osvojite negoli da pokušate napisati pismo mjeseca. Za one kojima sve to nije dosta, samo kratka naznaka: **tek smo počeli.** Svima ostalima veeelik i srčan pozdrav od cijele redakcije...
P.S. Vidimo se na Netu

**Take care and stay beautiful,
Chris.**

Odlučili ste progovoriti i izraziti svoje (ne)zadovoljstvo Hackerom. Muči vas što današnje igre zahtijevaju 3Dfx? Ne sviđaju vam se rubrike u Hackeru? Vi bi to deset puta bolje, samo da vam damo da probate? Jedva čekamo da čujemo vaše mišljenje. Najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom!! I nemojte zaboraviti u pismu (dakle, ne na kuverti) napisati svoju adresu tako da vam, u slučaju da smo vaše pismo odabrali kao pismo mjeseca, možemo poslati nagradu.

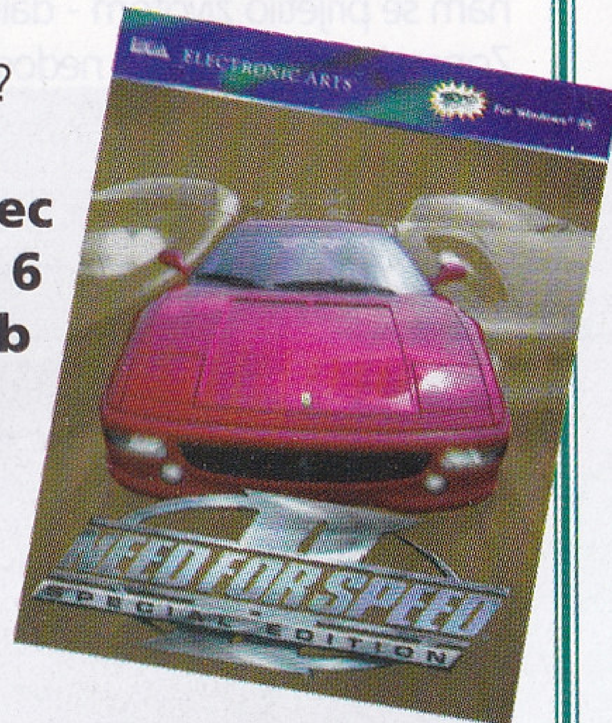


pismo mjESECA

Poštovano uredništvo,
Moje računalo vam želi uputiti nekoliko rečenica:
101101001011101001001100010011101001000011101011101001100
1101110110001100011110001100101110111010010010010010101001
01101010010110101001011011011010110011101101.
110110

P.S. Gdje vam je rubrika s radovima čitatelja na CD-u?

**Goran Trkanjec
Šemnička 6
10 040 Zagreb**



Dragi 110110, stvarno si 110001010001010010110010 0010011101001010100010101001 010010011010010 010101 i nadasve 00010100101010 1001010010100 01001010 010 0101001 pa smo ti odlučili kao nagradu poslati 11110010100100100101001010100101.

P.S. Što se tiče radova čitatelja na HackCD-u (konačno originalno pitanje), konačno od sljedećeg CD-a to postaje stalna rubrika u kojoj ćemo najbolje radove i nagrađivati. Zahvaljujući Domagoju Koraku koji je s mojih leđa konačno skinuo naporan i odgovoran teret izrade Hack CD-a...tay kewl.

Izložba studentskih radova

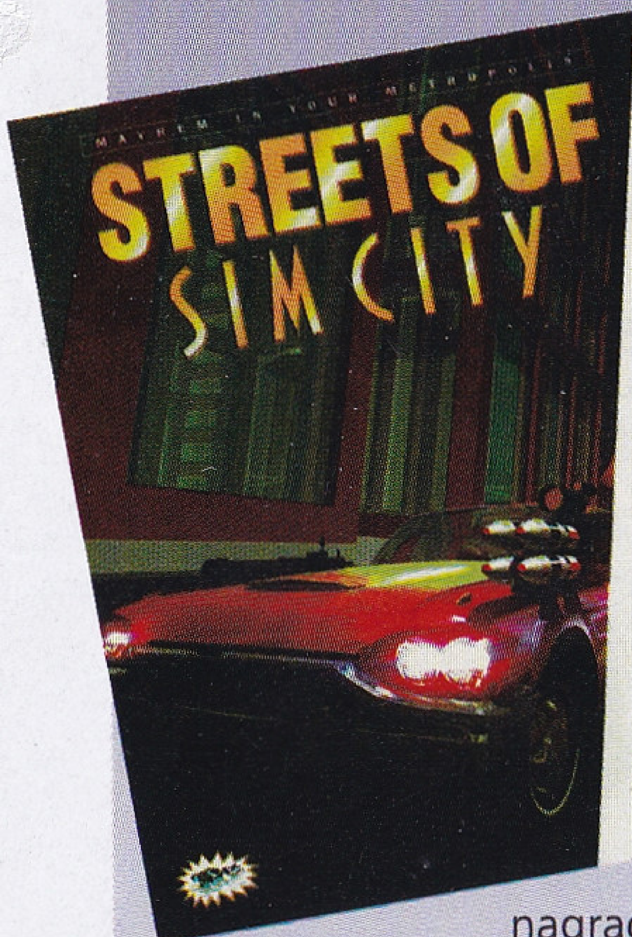
Na varaždinskom Fakultetu organizacije i informatike je od 1. do 3. travnja bila održana već uobičajena izložba studentskih radova gdje studenti mogu pokazati svoja programerska i ina umijeća vezana uz računala. Časopis Hacker je bio jedan od pokrovitelja i osigurao nagrade (pretplata, posteri) za najbolje radove. Rezultati ove suradnje će biti vidljivi već u sljedećem broju u kojem ćemo na HackCD-u objaviti odabir najboljih radova sa izložbe. WWW stranice AIESECA Varaždin, kao i Fakulteta organizacije i informatike, možete potražiti na **www.foi.hr**



Izložba studentskih radova

Davor je najbolji!

Ljudi moji, izgleda da smo vas pošteno navukli na tanak led s našim prošlomjesečnim nagradnim pitanjem. Od tristotinjak dopisnica pristiglih na našu adresu, samo je jedna (da, jednoj) bila s točnim odgovorom. Čini se da vas je Maxisov logo na poskeniranoj kutiji Streets of Sim Cityja iz prošlog broja sve naveo na krivi odgovor. Naime, Maxis je **proizvođač** igre, a Electronic Arts je **izdavač** - pitanje je bilo "tko je izdao Streets of Sim City?". Davor Bertović iz Velog Lošinja će uistinu ovaj broj imati razloga za slavlje jer je jedini zaokružio točan odgovor... Ostalima poručujemo da ne očajavaju jer počinje Hackerova velika nagradna igra u kojoj možete, osim originalnih igara, osvojiti i mnoštvo drugih, kudikamo vrijednijih, nagrada.



Oživio novi HackWEB

Hackerove WWW stranice su bile prilično zapuštene posljednjih nekoliko mjeseci, no i to smo konačno ispravili. Za dizajn i uređivanje naših stranica se pobrinuo naš novi webmaster Domink Lenardo, čitateljima poznatiji kao marljivi autor nekoliko puta nagrađivanih slika u Hack galeriji (i neka netko kaže da se ne isplati biti Hackerov čitatelj), koji je autor kompletnog artwork-a tj. dizajna naših novih stranica. Željno iščekujemo vaše komentare za poboljšanje HackWEB-a.



Haunted

AliveMediasof priprema ovu igru već duže vrijeme i čini se da će ipak, nakon nekoliko odgoda, ugledati svjetlo dana krajem proljeća. Bit će to avantura s primjesom fantastike, prepuna dobre grafike, digitaliziranog govora i drugih zvukova, a, nadajmo se, i prilično igriva. Razlog kašnjenja je ponajprije u stalnom prepravljanju igre i poboljšavanju kvalitete zvuka i grafike, koje je omogućeno boljom prosječnom opremljenošću Amigaša. To znači da će *Haunted* biti napravljen u prvom redu za one koji su prilično nadogradili i ubrzali svoju Prijateljicu.





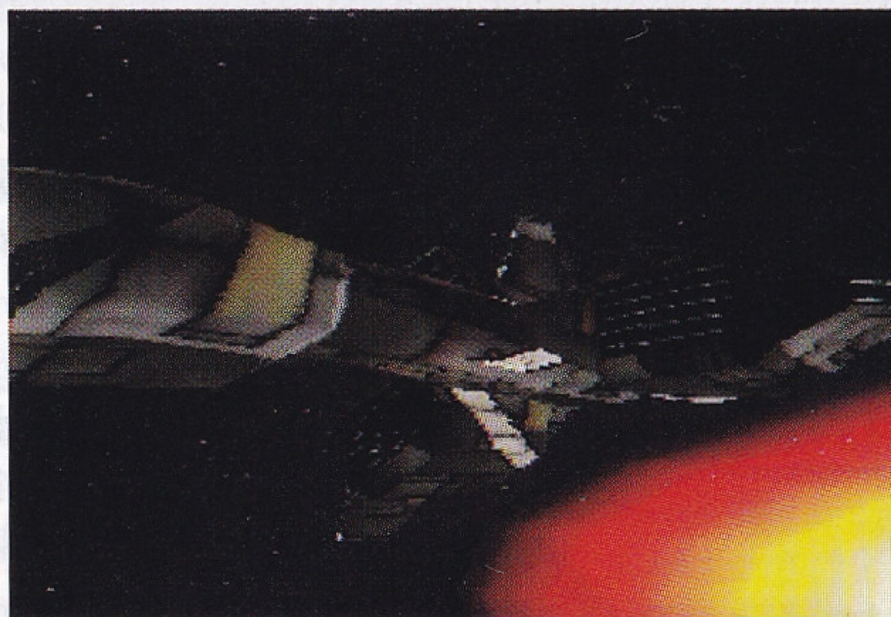
EngineX



Ovo zapravo i nije igra, nego sistem koji dozvoljava da se **2-8** igrača natječu u različitim "kursevima". Svaki "kurs" se sastoji od slučajno odabranih levela iz različitih igara - ovakav koncept se najbolje može usporediti s Olimpijskim igrama ili "igrama bez granica". Za sada se najavljuje da će *EngineX* objedinjavati **6** igara, od kojih ćete svaku moći igrati i samostalno, a za natjecanje s prijateljima biti će Vam potreban prilično brza mašina (a ako želite igrati uosmero i dvije).



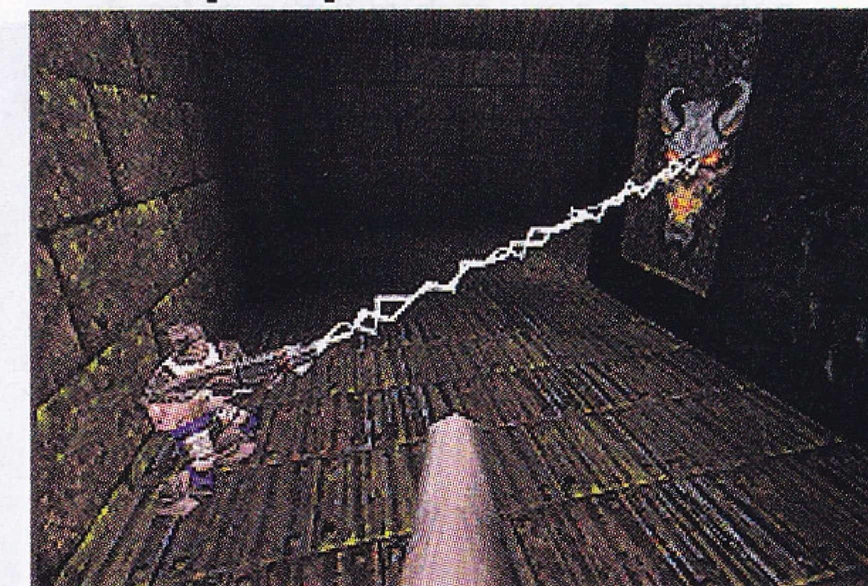
Uskoro dodaci za Worms



Andy Davidson (jedan od kreatora *Wormsa*), objavio je da će uskoro završiti nekoliko dodataka za *Wormse* na Amigi. Jedan od dodataka biti će za originalne *Wormse*, a ostali će biti za *Worms DC* i zahtjevat će Amigu s barem **4** Mb RAM-a. Dodaci će sadržavati različite opcije, od ručnog pozicioniranja crva do poboljšane kompatibilnosti sa sistemskim programima, a *Amdy* najavljuje čak i neke dodatke koji nisu ušli u PC verziju *Wormsa 2*. Najbolja stvar tek dolazi - svi dodaci moći će se besplatno skinuti s *Amineta* čime *Andy* želi pokazati svoju posvećenost *Amigi* i njezinim korisnicima. Bravo!

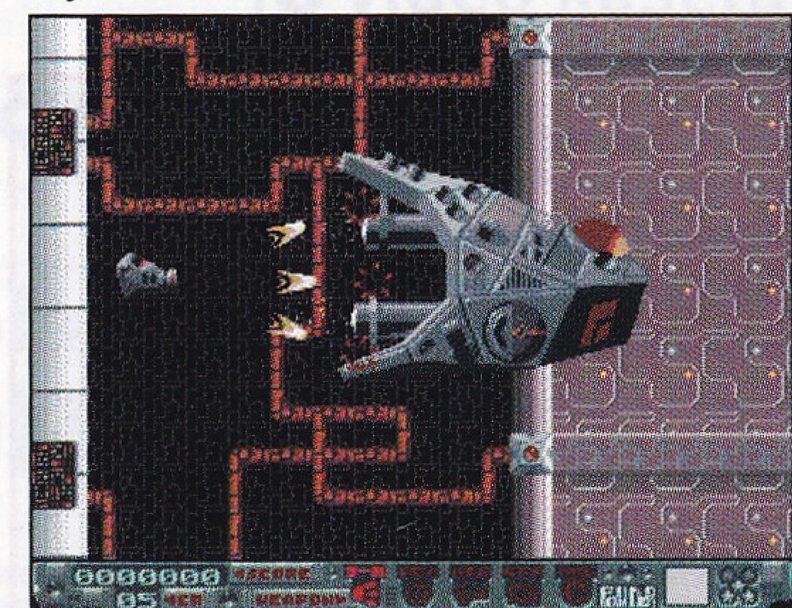
Quake na Amigi

ClickBOOM i *id Software* su ipak postigli dogovor o prebacivanju *Quakea* na Amigu, pa ga svi oni koji još uvijek žude za *Doom* klonovima mogu očekivati tijekom travnja ili svibnja. Pojedinosti o potrebnom hardveru (u svakom slučaju CD ROM i neka turbo kartica) i mogućnostima nabave možete pročitati na njihovom web siteu: **http://home.ican.net/~clkboom/pxl/quake.html**



Powder

Ovo je nova pucačina koja nam stiže iz nepoznate firme *VerosSoft*. Detalji su za sada škrti, ali prema najavama, za pokretanje neće biti potrebno mnogo više od neproširene A1200 i hard diska. U poplavi igara koje pokušavaju igrača privući "mudrom" pričom i "zanimljivom" radnjom, jednostavno napucavanje ponovno dobiva na cijeni.

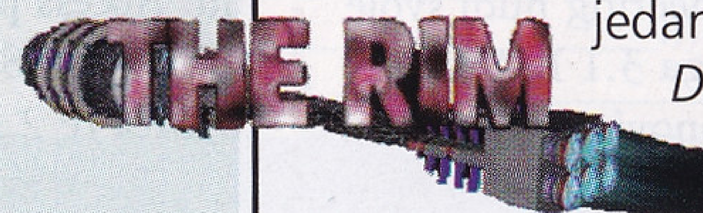


Orion Wars

Slijedeći popularnost igara u stilu *Wing Commandera*, i na Amigi se pojavljuju igre toga tipa. *Orion Wars* trebao bi biti kombinacija između *Wing Commandera* i legendarne *Elite*, a napravljen je koristeći izuzetno napredni grafički engine koji podržava razne svjetlosne efekte, mapiranje tekstura, gouraud shading, refleksije i mnogo drugih grafičkih poslastica. *Orion Wars* će razveseliti vlasnike grafičkih kartica jer će podržavati *CyberGFX* i *Picasso* kartice, a verzija za *AGA* čipove je svakako neizbježna.

TheRim

Diablo je igra koja je potaknula maštu mnogih programera. *TheRim* će biti prvi pravi *Diablo* klon na Amigi, s razlikom da će se odigravati u svijetu laserskih oružja i psihičkih moći umjesto u okruženju mača i magije. Autori ovog zanimljivog RPG-a za povijesnu pozadinu uzeli su *Explorer 2260* svemir u kojem se već odvijaju neke igre (više o tome drugi put). Bit će tu izbora likova koji se razvijaju kroz igru, različitih oružja i neprijatelja te mogućnosti igranja **2** ili više igrača preko serijske veze ili Interneta, a jedna od najvažnijih stvari koje bi *TheRim* trebao donijeti je zanimljiva priča - jedan od rijetkih *Diablovih* nedostataka.



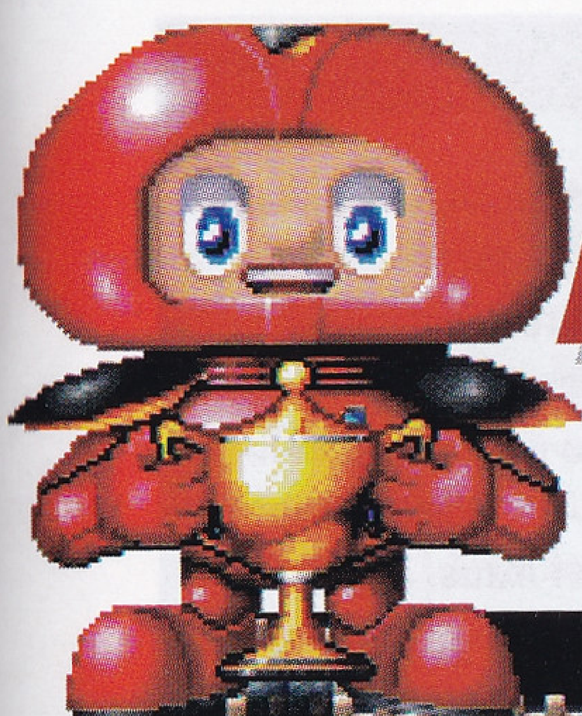
Evil's Doom Special Edition

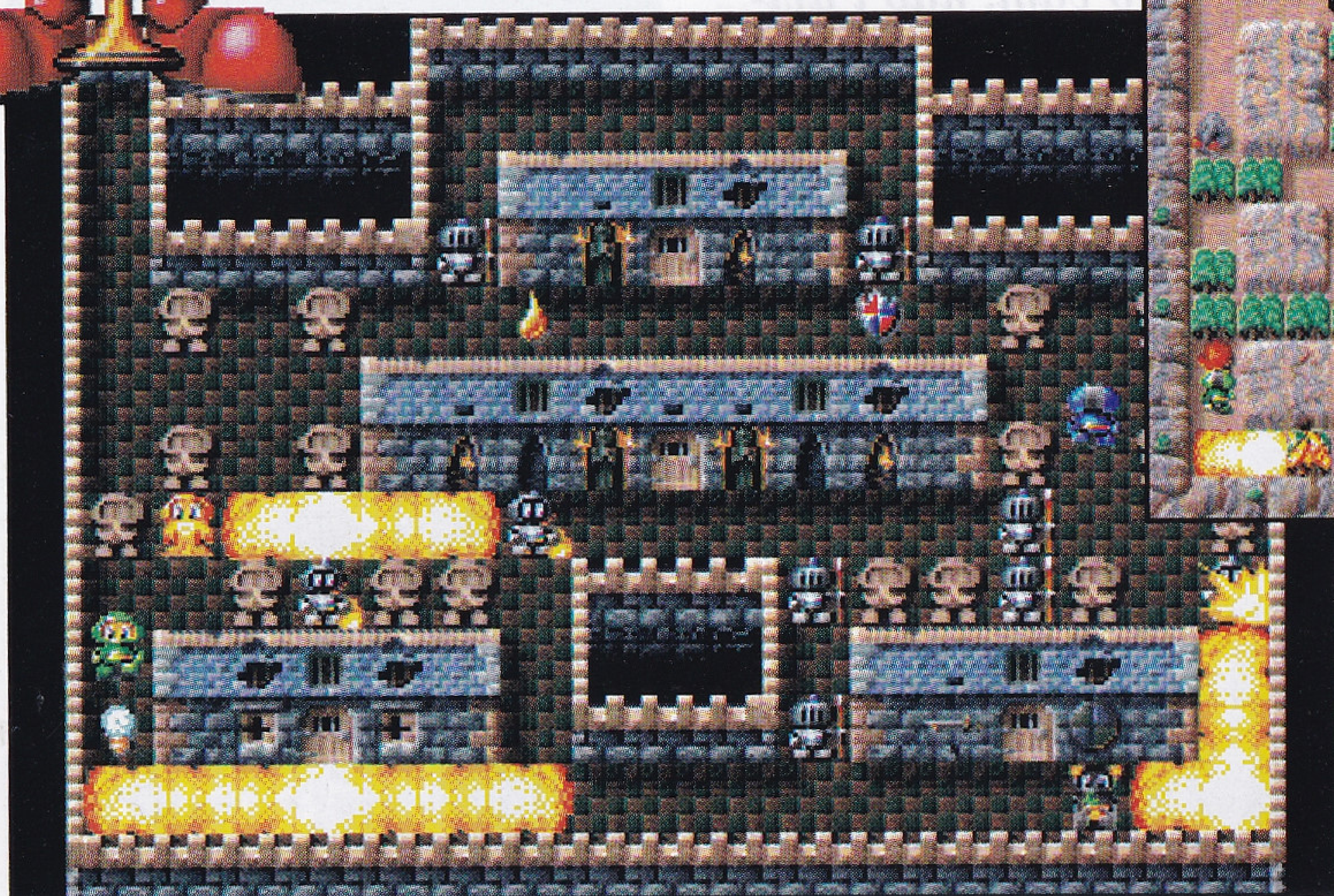
Evil's Doom je zanimljiva FRP avantura koju su prije više od godinu dana napravili momci iz *Olympia Softwarea*. Zbog čudnog načina izdavanja (nije postojao pravi izdavač, ili možda je ali se igra gotovo nigdje nije mogla naći), prodaja je bila vrlo slaba, ali su oni sretnici koji su uspjeli doći do igre bili oduševljeni. Sada se sprema novo, popravljeno izdanje pod okriljem firme *Titan Computer*. Grafika koja je i ondje bila izvanredna (da, ja sam jedan od sretnika koji je igrao prvu verziju) je još dorađenija, dodane su i FMV sekvence, a zvučna podloga je bitno poboljšana. Naravno da će i hardverski zahtjevi biti malo veći od zahtjeva prvog izdanja, ali s obzirom da nije riječ o igri nabijenoj brzom akcijom, vjerojatno neće biti potrebna neka "mrcina" (CD-ROM će ipak biti neophodan). Demo specijalnog izdanja bi se trebao uskoro pojaviti, pa ćemo pokušati isposlovati njegovo objavljivanje na HackCD-u.

Ah, da, gotovo zaboravih najvažniju stvar. Ljudi koji se skrivaju iza imena *Olympia* su redom "naše gore lišće", pa im ovim putem želimo puno uspjeha i zarade, te još koju objavljenu igru (hoće li *Special Edition* imati opciju za igranje na hrvatskom jeziku koja je nedostajala u prvom izdanju?)



Blitz Bombers





Pozadine arena su najrazličitije, od šuma do dvoraca i piramida starog Egipta, a svaka skriva posebne neprijatelje i poseban okoliš (npr. u šumi možete prolaziti kroz šuplja debla).

Sve je počelo starim *Dyna Blasterom*, gdje ste tempiranim bombama ubijali protivnike po labirintu usput razbijajući zidove iz kojih su ispadali različiti bonus predmeti (pojačavanje i povećavanje eksplozije vaše bombe, veća brzina ili nekoliko sekundi neranjivosti...). Uslijedile su brojne kopije i klonovi, a koncem 1995. počelo se govoriti o najboljoj igri toga žanra - *Blitz Bombers*. No igra nije izašla početkom 1996., kada je i bila dovršena, zbog pravnih poteškoća i prijetnji sudom. Kako je vrijeme prolazilo, autori su *Blitz Bombers* stalno prepravljali čekajući da konkurencija propadne, a prije nekoliko dana odlučili su svoj proizvod konačno ponuditi igračima - i to besplatno, što ne znači da igra manje vrijedi. Naprotiv, *BB* donosi hrpetinu opcija viđenih u mnogim igrama sličnog stila te novih dodataka i specijalnih mogućnosti koje ga čine najpotpunijom i najigrivijom multiplayer igrom u posljednje vrijeme. Iako je igra namijenjena ponajprije istodobnom igranju većeg broja igrača (do 8 preko serijskog linka), osim igranja u društvu postoje i različite misije za jednog igrača. Preko 80 različitih nivoa, nagradni predmeti i skrivene igre (*Go-karts*, *Pac-Attak*...) te (osrednje) inteligentni neprijatelji učinit će vam ovu besplatnu igru dražom od mnogih skupih igara. Eh, kad bi svi autori bili tako darežljivi... Ovu zabavnu igru možete sami skinuti na Web stranici proizvođača - grupe *Red When Excited* na **http://www.ldngedge.demon.co.uk** ili s Amineta na **http://www.aminet.org/pub/aminet/game/2play/**. Ako vam se ne da petljati s modemom, demo ove igre možete naći i na *Hack CD-u #4*.

Blitz Bombers
Arkada

Proizvođač	*Red When Excited*
Izdavač	-

Prilično zabavno ako igrate sami i igračko ludilo ako ste u društvu. **84**

Pinball Brain Damage



Izostanak udarnih pločica na gornjem dijelu flipera umanjuje količinu akcije. Šteta, s tako malim dodatkom, mnogo bi se dobilo.

Što nam novoga donosi ovaj novi fliper? Prvo i osnovno: veliku dozu realnosti, ali još uvijek samo u dvije dimenzije (meni su i tako 3D simulacije flipera bile zbunjujuće). Namjestite li nagib stola na srednju poziciju, loptica će se kretati onako kako bi se kretala na pravom fliperu: sada je to uistinu loptica na kojoj se vidi igra svjetla i sjene, kao i njena zaobljenost dok putuje po ekranu, čak se može i zaglaviti (nekoliko puta zadrmajte fliper i ponovno će krenuti). Kontrole i način igre su kao i u dosadašnjim fliperskim simulacijama, jedina je razlika u tipci za ispucavanje loptice - sada je to **ENTER** (na ostalim fliperima se ispucava strelicom prema dolje ili lijevom tipkom miša). Od dodataka, ponuđena vam je mogućnost mijenjanja razlučivosti ekrana tipkama **F9** i **F10** zahvaljujući čemu možete igrati u *Super Hi-Resu*, gdje je cijeli fliper vidljiv na ekranu, a i olakšano je nišanjenje lopticom. No nije baš sve tako sjajno, ovakvim načinom igranja slika je pomalo treperava, a i fliper će vam se činiti "preuzak" dok se ne naviknete. Dosad su Amigini fliperi donosili najčešće 4 različita flipera u svakoj igri, a u *Brain Damageu* su samo dva, što nas itekako čudi jer igra zauzima oko 12 Mb na tvrdom disku.Dva ponuđena flipera su dvije najzastupljenije vrste u zabavnim parkovima - *Hypervoluton* je otvoreni tip, gdje lopticu možete ispaliti sve do vrha flipera, a *Magnetic Whirlpool* je zatvoreni tip, gdje loptica uglavnom putuje po najrazličitijim trakama. Oba su flipera izvanredno nacrtana, s jako detaljiziranim pozadinama, što se najbolje vidi pri niskoj razlučivosti kad je pola stola rastegnuto preko čitavog ekrana (na jednom fliperu je u pozadini "oskudno" obučena djevojka, ali nemojte je predugo gledati - izgubit ćete lopticu). U svakom slučaju, zaigrajte *PBD* jer za Prijateljici u posljednje vrijeme baš i nema kvalitetnih simualcija flipera.



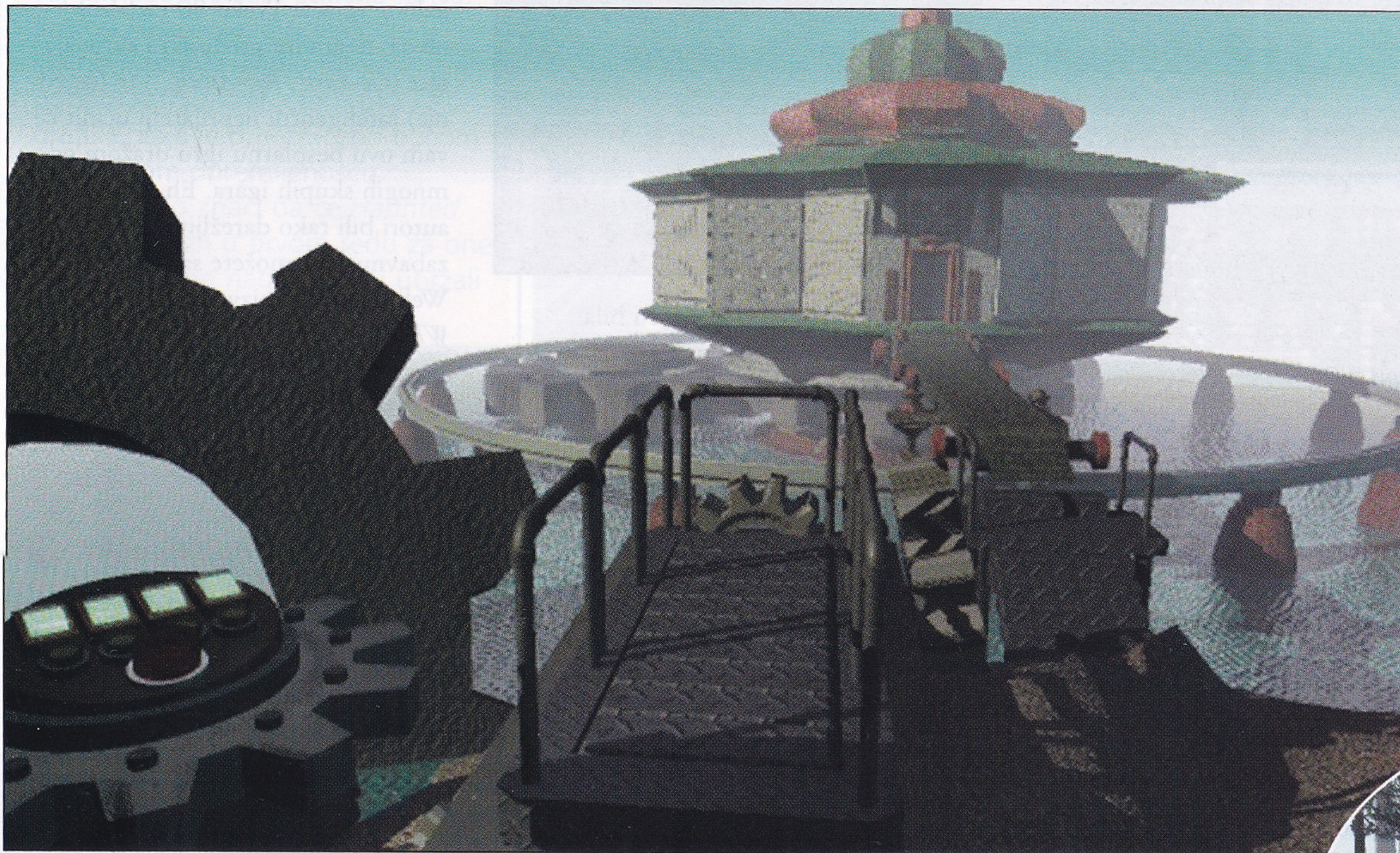
Pinball Brain Damage
Fliperska simulacija

Proizvođač	*Mind's Eye Entertainment*
Izdavač	*Epic Marketing*

Bez obzira na kvalitetnu grafiku i zvuk, dva su flipera ipak premalo za jednu igru, vrijeme će začas proletjeti. **70**

Myst

Stigla je konačno najprodavanija igra svih vremena i na Amigu. Je li to prekretnica na Amiginom igračkom tržištu ili smo samo dobili jednu dobru igru? Bero vam, kao i uvijek, donosi svoj doživljaj čitave te Myst-strke-i-zbrke...

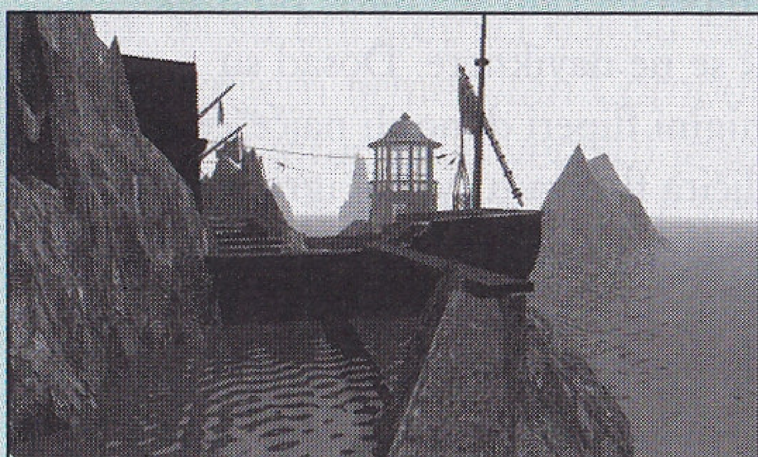


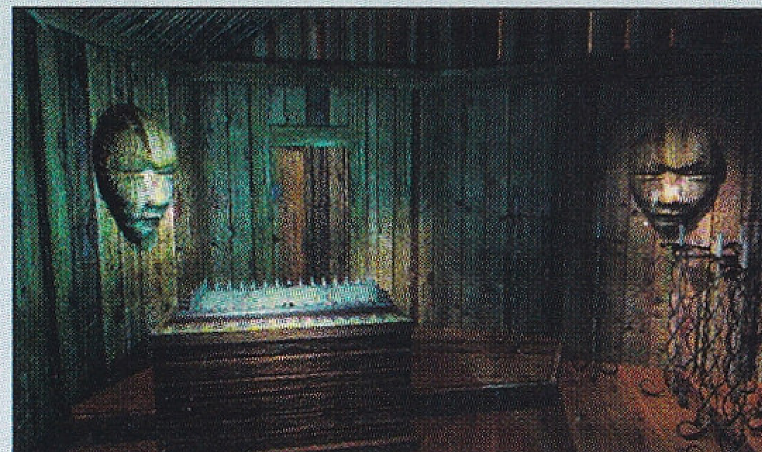
Iskustvo mi govori: igre najavljivane s mnogo buke najčešće nikad ne ispune očekivanja, kupite li ih bez provjere - uvijek požalite. Zbog toga sam, vidjevši veliku šarenu kutiju i lijepu knjižicu s uputama, bio prepun sumnji. Nakon kratke instalacije i lijepog introa, moj se smiješak razvukao u širok osmijeh, bijah više nego zadovoljan. *Myst* je jednostavno divan - grafika je prekrasna, skladbe izvrsno dočaravaju ugođaj. Animacije su napravljene u *QuickTime* zapisu, audio sustav podržava *AHI*, igra je u cijelosti sukladna sa sustavom i multitaskingom (ja je upravo igram na pozadinskom ekranu pišući ovaj tekst) pa je jedna od prvih igara gdje ćete doista osjetiti sve mogućnosti svoje *Prijateljice*. Tehničkoj se dorađenosti nema što prigovoriti, iako je to u posljednje vrijeme prava rijetkost, ali (uvijek taj ali) za istinsko uživanje u nekoj igri potrebno je i nešto više od lijepe grafike - igrivost. Ne kažem da je u *Mystu* nema, samo je treba pronaći.

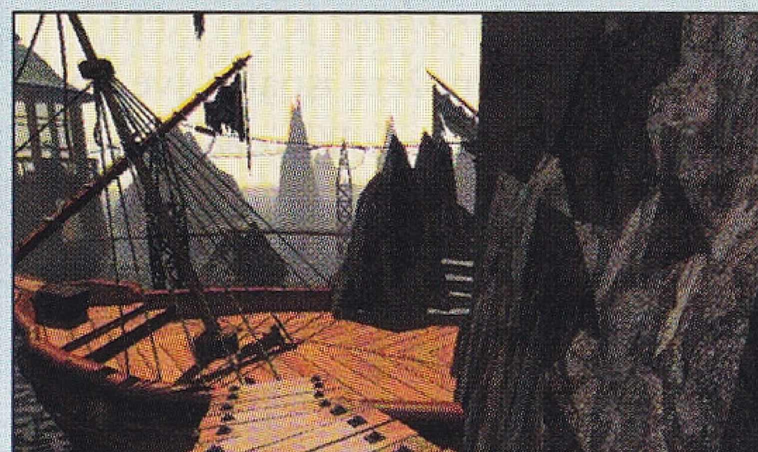
Pričam ti priču

Fabula Mysta je sljedeća: čitajući zanimljivu knjigu koja vrlo detaljno opisuje otočni svijet po imenu (pogodili ste) Myst, čini ti se kao da si ondje. Došavši do kraja knjige, odjednom - puf! Na nepoznatom si otoku čiji se udaljeni kraj gubi u magli, a jedini je zvuk prigušeno šaputanje valova uz obalu. Krenete li u istraživanje otoka, sve ćete ostalo saznati usput.



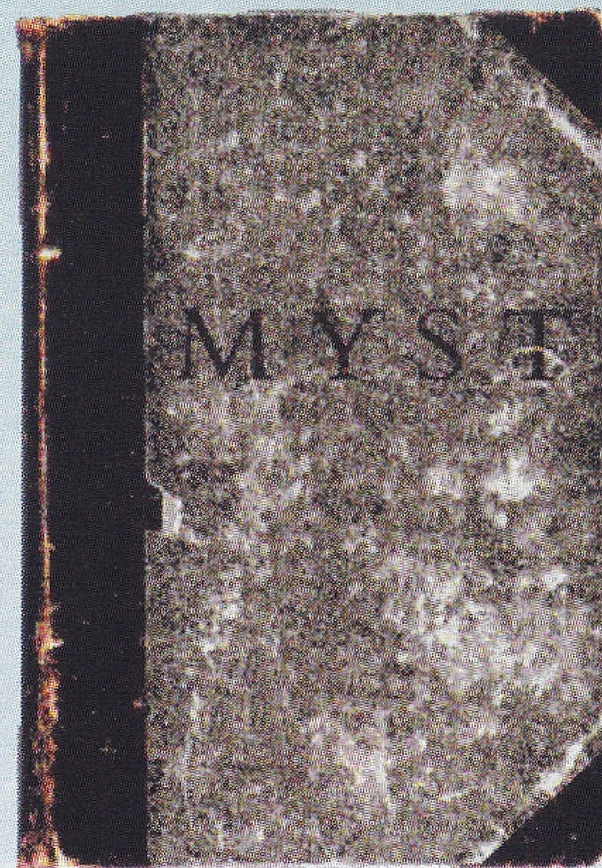






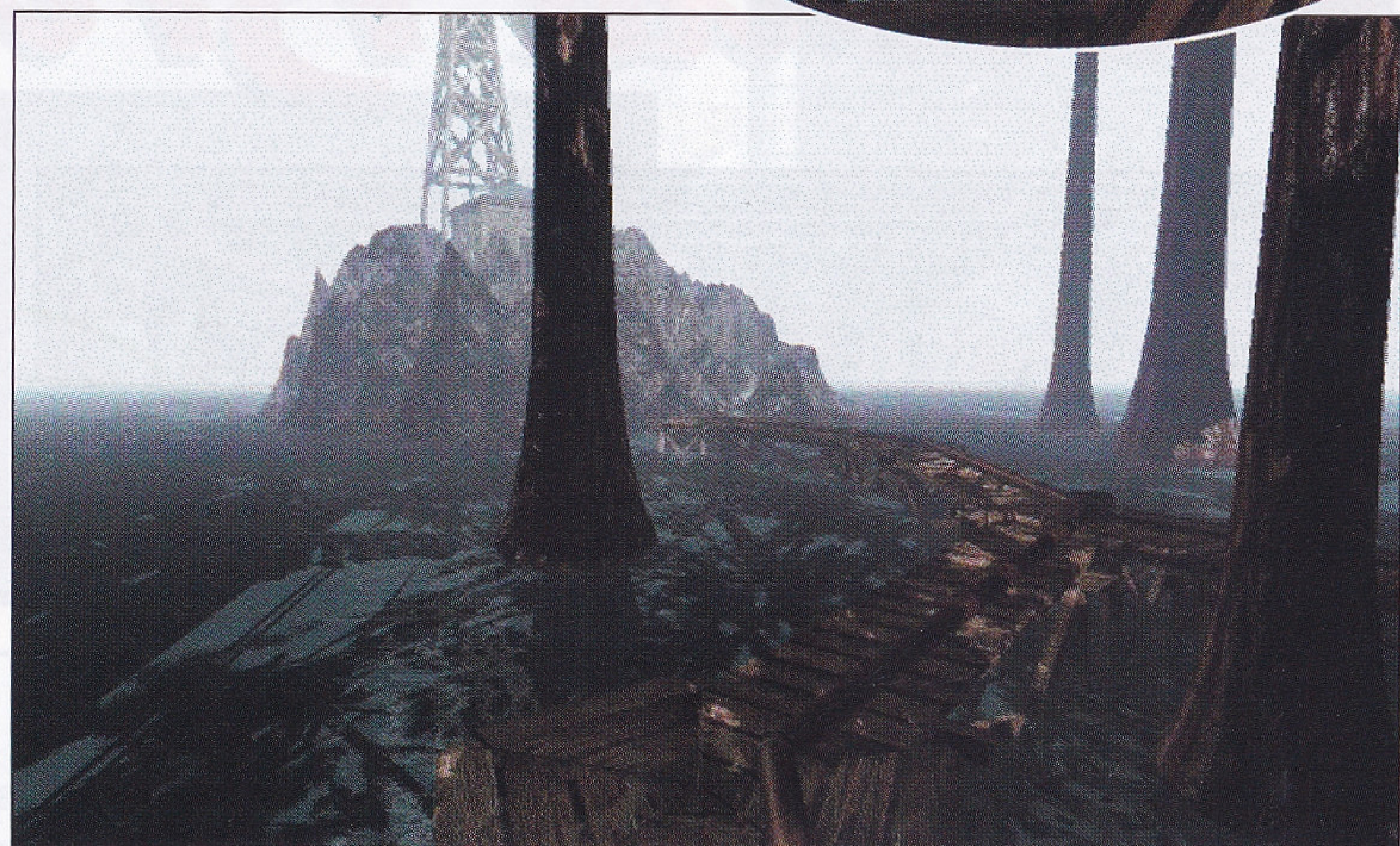
Zanimljivost

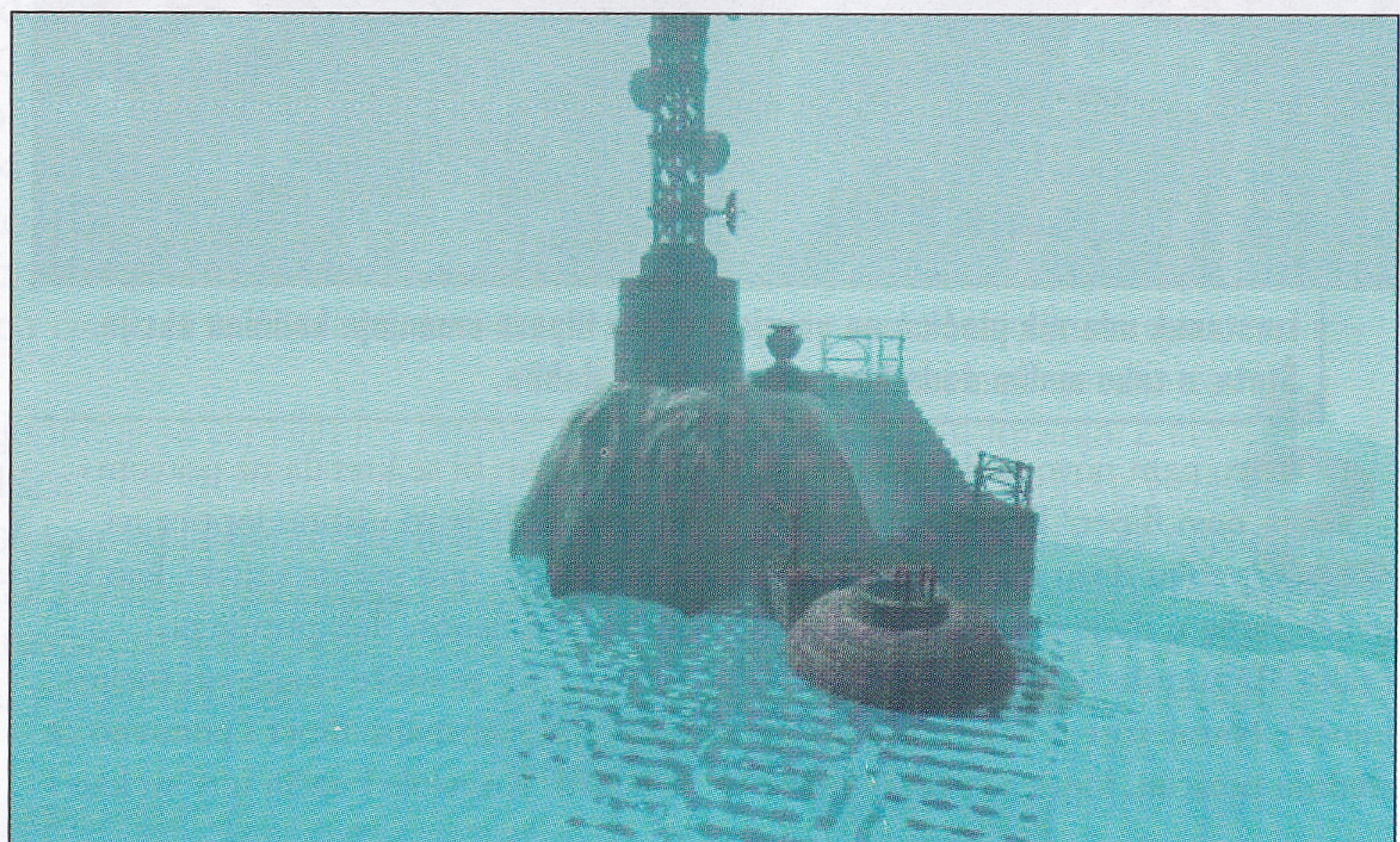
Braća Miller napisala su, osim Mysta, još dvije knjige koje možete naći u Algoritmu (ne, nije reklama). Osim lijepih korica, knjige su i vrlo zanimljive, a radnja se odvija prije radnje same igre. Pozor! Ako ih želite čitati, čitajte prvo Book of Atrus, a zatim Book of Ti Ana. Na CD-u je i 14-minutni dokumentarac gdje autori govore o dvogodišnjem nastajanju Mysta.





Kako je igra dobila ime? Cijeli je otok uronjen u maglu kao prase u sirutku.





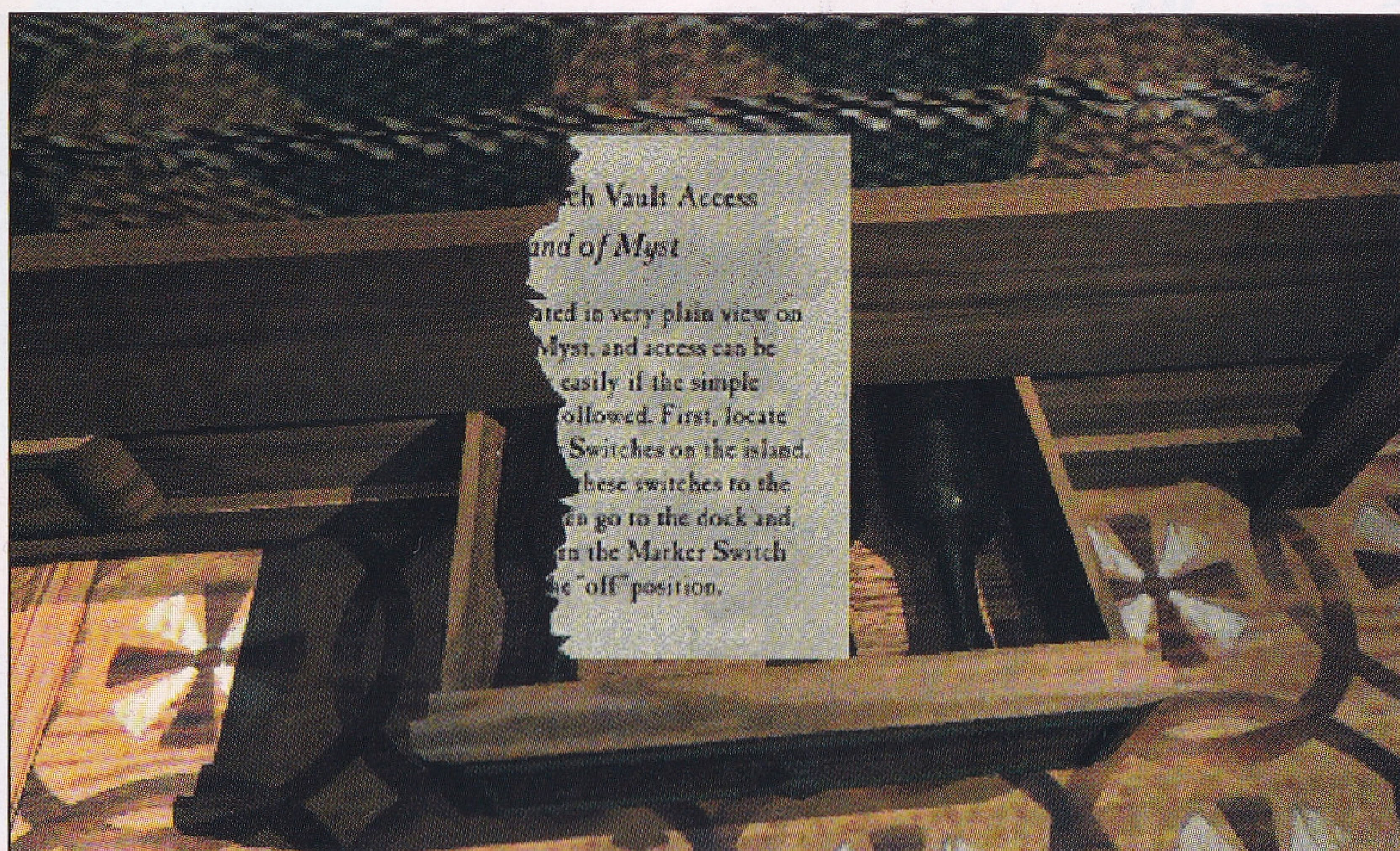
Nikad bez problema

U posljednje vrijeme sa svakom igrom ima tehničkih problema, što, valjda, znači da tržište Amiginih igara postaje sve sličnije tržištu Microsoftovih proizvoda. Probleme i (manje) bugove u Mystu možete ispraviti skinete li arhivu Myst1.1 sa Amineta, a možete je naći i na 4. Hack CD-u. Ovaj fix vam, osim toga, omogućuje i pokretanje verzije za Cybergraphics kartice koje nema na originalnom CD-u. Osim tehničkih problema u samoj igri, očekuje vas i jedan problemčić pri instalaciji ako već otprije imate instaliran AHI audio sustav. Riješit ćete ga tako da iz Myst ladice koja se tijekom instalacije kreira na vašem hard disku jednostavno prekopirate sve fileove iz DEVS, LIBS i C ladicu u odgovarajuće ladice na svojoj sustavskoj particiji.

Ako niste već zaigrali PC ili PSX inačicu ove igre, recimo da je riječ o avanturi gdje na svijet gledate iz prvog lica (tj. ne vidite svoj lik) i pointerom klikate predmete po ekranu pomičući ih ili mijenjate svoju lokaciju. Kako se ne možete slobodno kretati, nego se pomičete iz lokacije u lokaciju, igranje bi bilo vrlo statično kad ne bi bilo zanimljivih mozgalica što ih rješavate učeći i istražujući okolni svijet i primjeljujući naučeno po načelu sličnosti i logike. Teški problemi, statična igra.... pa kako to da je *Myst* bio najprodavanija CD igra na PC-u kad je sličniji udžbeniku matematike nego igri? Nisam li vam rekao da igrivost u *Mystu* treba pronaći. Iako će vam na prvi pogled izgledati kao zbirka lijepih sličica, *Myst* je igra koja će vas itekako nagraditi za vaš uloženi trud i vrijeme. Tek nakon 20-ak minuta šetnje prvim otokom (neću vam otkriti koliko ih je) otkrit ćete njegovu veličinu i dubinu i biti uvučeni u svijet u kojem se kristalna ljepota grafike prelama o kristalnu čistoću uma potrebnu za rješavanje zagonetki. Kako ih budete rješavali, tako ćete i napredovati i biti nagrađeni lijepim slikama. U ovoj je igri potrebno pregledati svaki kutak otoka da biste je mogli završiti, ali i da vam ne bi promakao koji od brojnih uistinu divnih prizora. Ovu bi ugru svaki Amigaš morao imati u svojoj zbirci, pa i vi.

Simbolika Mysta

U današnje doba, kad je budućnost Amige prilično "maglovita", *Myst* je zraka sunca što se probija kroz maglu želeći pokazati da se i na Amigi mogu vrtjeti grafički zahtjevne igre. Sljedeći na listi *clickBOOM-ovih* konverzija je *Quake*, a tu su i mnoge druge najave pa se čini da stižu svjetliji dani i našoj *Prijateljici*. Ipak, Amigin procvate leži u nadogradnji osnovnih konfiguracija jer se sa 2 Mb RAM-a ne može mnogo učiniti ni najboljim programiranjem (*Myst* zahtjeva barem 8 Mb). Stoga, ako ste i nakon svih kušnji ostali vjerni Amigi, uložite malo novca u kupnju ubrzivačkih kartica i sličnog hardvera. Ova mala investicija će vam se itekako isplatiti.



Polovica pisma iz koje se može odgonetnuti značenje. Eh, kad bi svi problemi bili tako lako rješivi...

Myst	*Avantura*
Proizvođač *clickBoom*	**Izdavač** *PXL computers*
• Statičnost • Težinu problema	• Izvanrednu grafiku • Zanimljivu priču • Ugođajnu glazbu
89	

Možda statičan pristup neće privući igrače željne akcije, ali Myst vam može mnogo pružiti ako mu posvetite malo vremena.

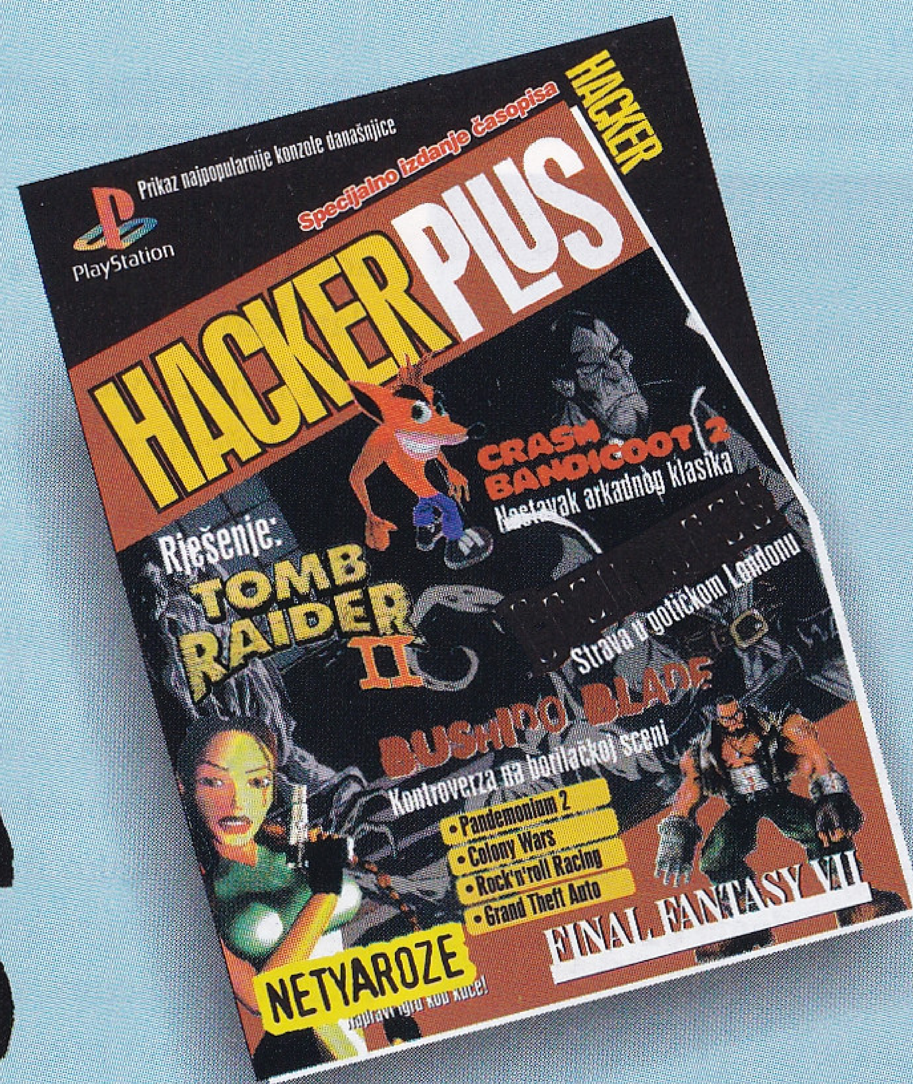
Platforme
- PC
- PSX
- Amiga





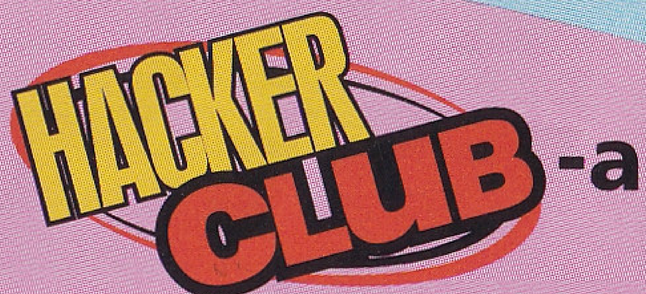
HACKER CLUB

prvi i jedini KLUB koji nagrađuje!!!



Izašao je HACKER PLUS

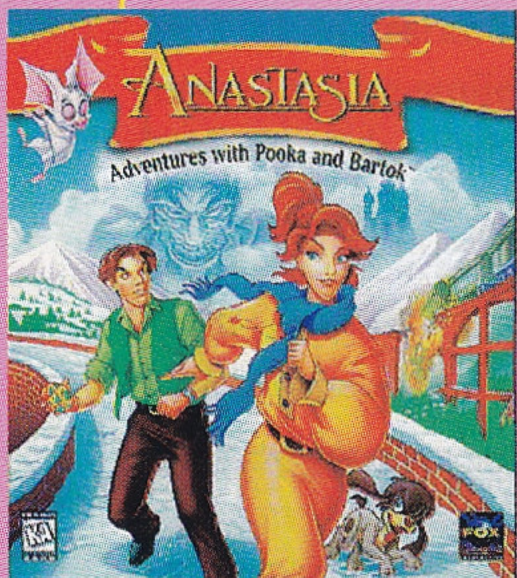
U trenutku kada ovo čitate, Hacker Plus je svim članovi Hacker Cluba besplatno dostavljen na kućnu adresu! Sa svoja dva turbo postera, potpunim rješenjem Tomb Raidera 2 te recenzijama igara za PC i PSX konzole, Hacker Plus je pravi znak pažnje našim najvjernijim čitateljima - pretplatnicima Hackera. Još nije kasno da se pretplatite na Hacker putem pretplatničkog kupona, čime automatski postajete članovi Hacker Cluba i stičete pravo na njegove pogodnosti: od popusta prilikom kupnje koji vam osiguravaju naši sponzori, preko nagradnih igara u kojima sudjeluju samo članovi Hacker Cluba do časopisa Hacker Plus koji izlazi svaka 3 mjeseca i koji vam besplatno stiže na vašu kućnu adresu. Čitatelji koji nisu pretplaćeni na Hacker (i samim time nisu članovi Hacker Cluba) se još uvijek mogu pretplatiti na Hacker Plus putem pretplatničkog kupona ili mogu naručiti primjerak Hacker Plusa, također putem kupona iz ovog broja Hackera. Ali požurite - interes je veliki, a količine su ograničene!

Nagrađeni članovi  -a

ORIGINALNE IGRE!

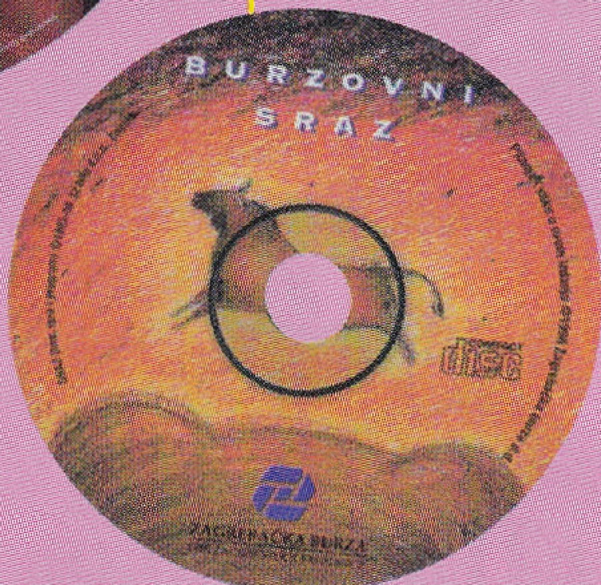
Izravno od izdavača na vaša vrata!!!

- **Anastasia,** Darko Crnić, Matulji
- **Last Bronx,** Zlatko Gudasić, Karlovac
- **Burzovni sraz - borba znanjem,** Horvat Krešimir, Daruvar
- **SEGA Worldwide Soccer,** Gordan Ključka, Kutina
- **SEGA Formula Karts,** Goran Milošević, Zagreb









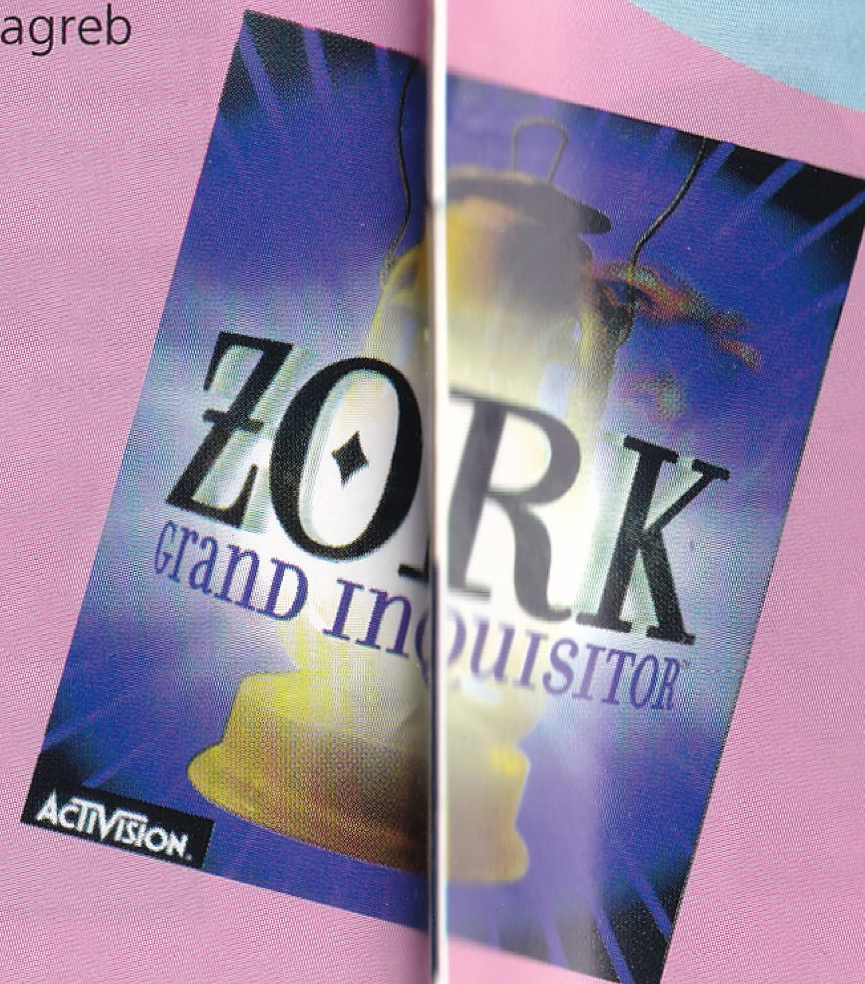


ORIGINAL POSTERI!

Paket od 2 original postera dobivaju:

Vedran Vujičić, Bjelovar
Luka Šverko, Poreč
Aleš Volčanšek, Zagreb





POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA:

UŠTEDITE PRI KUPNJI KNJIGA!!!

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga. Odaberite jedan od sljedećih naslova:

Word 7
Java
Excel 7
CorelXara
Od početnika do samostalnog korisnika
Access 2.0
Auto Cad Početnica
Internet
Delrina Win Fax Pro
Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik

ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb
tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361

POPUST 20%

JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste:
3% POPUSTA pri kupnji MICRON I GATEWAY 2000 konfiguracija
5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

POPUST 3%

POSEBNA PONUDA MJESECA!!!
RAČUNALO KOJE STE ODUVIJEK ŽELJELI!!!
GATEWAY 2000 200MMX
2,1 GB UDMA HDD; 32 SDRAM; 3D 2MB SVGA accelerator; 16-bit Sound Card; 32 speed CD-ROM; 15" color monitor; Win95 Paneuropean + Gateway system CD-ROM

12 rata po 965,00 kn!!!!!!!!!

POPUST 5%

NEZBIT, Knez Mislava 11/1, 10 000 Zagreb
tel./fax. 01/4612-430, 4612-417

KUPI IGRU S KARTICOM U DŽEPU

Na sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, oduzmite članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih 12 mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija tijekom godine saznat ćete na vrijeme.
Popusti slijede u trgovinama:

ALGORITAM
Multimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža) Gajeva 1, Zagreb -4%
ALGORITAM BOOKSHOP
Importanne centar, novi dio donja etaža, Zagreb -4%

POPUST 4%

TURBO HACKER
Strossmayerov trg 7, Zagreb -3%
Importane centar, Zagreb -3%
Marina držića 1, Osijek -3%
Pavlinska 5, Varaždin -3%
Karolina Riječka, Korzo 7, Rijeka -3%
Bana J. Jelačića; Split -3% -3%

POPUST 3%

Poduzeće Renoprom daje popust od 10%-15% na gotovinsko plaćanje, a svim članovima Hacker Cluba omogućuje popust od dodatnih 5%. Izaberite neki od poznatih proizvoda tvrtki Sony i Philips, kupite popularnu PSX konzolu ili opremite svoje računalo raznim PC komponentama. Prihvaćamo plaćanje putem čekova i American kartica te kupovinu na rate.
RENOPROM, "Studio 19", Gundulićeva 19, Zagreb
Tel/fax: 01 88 49 43, 88 50 50

POPUST 5%

Za sve članove Hacker cluba popust od 5% na igre i kompletnu multimediju koja se prodaje u trgovini.
Nazovite, raspitajte se za cijene i uštedite jer postoji mogućnost slanja pouzećem.
ELTING
Zaprešić, 01/70 87 58

POPUST 5%

WINDOWS ACADEMY nova metoda učenja

Nedavno su se na našem tržištu pojavili prvi kompleti video-kaseta namijenjeni učenju i svladavanju računalnih programa. Riječ je o američkom proizvodu lokaliziranom na hrvatski jezik. Ukoliko se odlučite na kupnju, uz pomoć naše kartice dobivate popust od 5%.
POLLY BROS
J. Lončara 3, Zagreb, tel. 01/3794-031

POPUST 5%

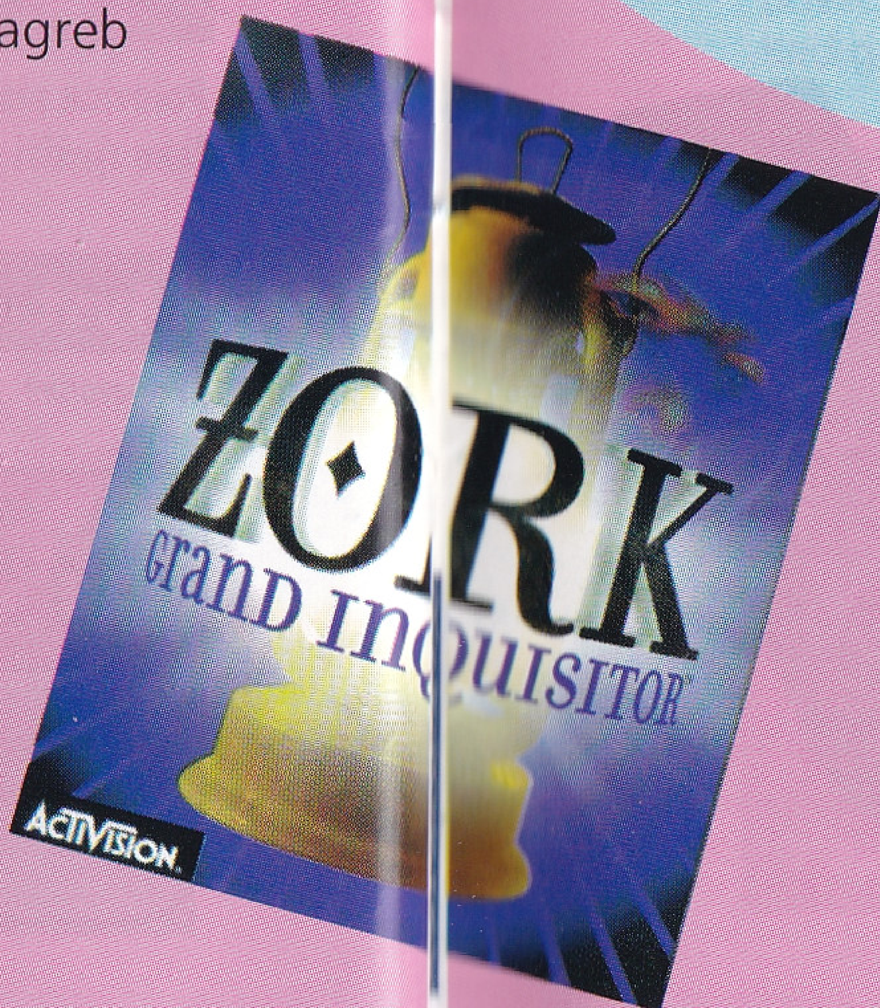
UNIVERSAL Foto & Video omogućava svim članovima Hacker Cluba BESPLATNO UČLANJENJE i popust od 10% kod posudbe konzola i pribora
UNIVERSAL FOTO & VIDEO
Primorska 31, Zagreb
tel. 3775 433

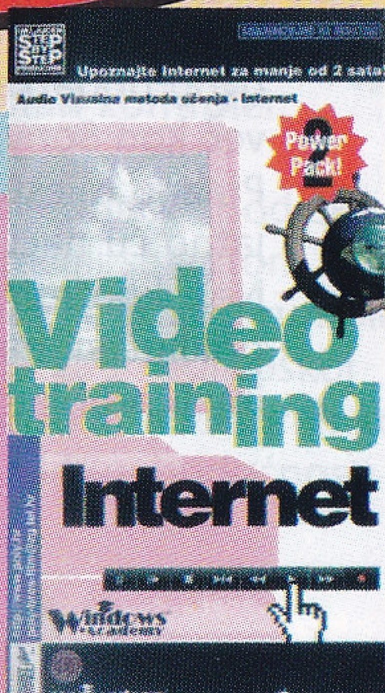
POPUST 10%

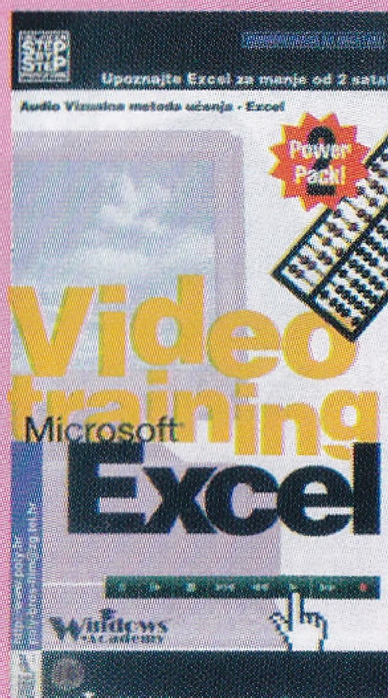
Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svejedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 10% popusta uz predočenje Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!
ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb
tel. 01/395-152, fax. 01/395-153

POPUST 10%

JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI, MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA

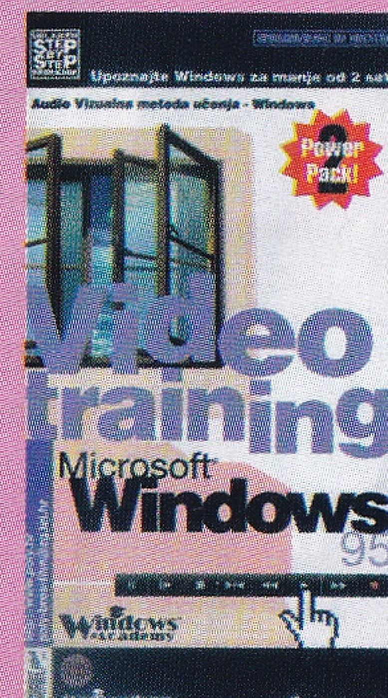


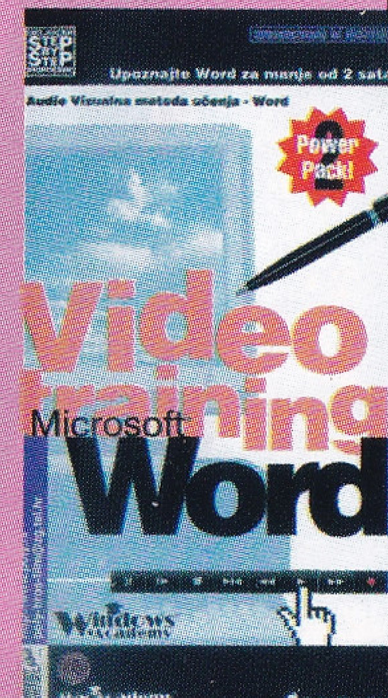




WINDOWS ACADEMY

Najsnažnija audiovizualna metoda učenja najpopularnijih Windows programa sinkronizirano na hrvatski!!!





Microsoft Excel, Marko Kudera, Zagreb
Internet, Kramar Stjepan, Osijek
Microsoft Word, Basar Marko, Vela Luka
Microsoft Windows 95, Prnjak Zoran, Split

PSX Goodies

Playstation nije samo plastična kutija sa čudno iskrivljenim (no dobro, ergonomski oblikovanim) upravljačkim uređajem. Za nj postoji i hrpa korisnih i nekorisnih dodataka za ljepše i lakše igranje, pogledajmo samo najosnovnije koje vam preporuča naš PSX guru Berislav Jozić.



KONTROLER

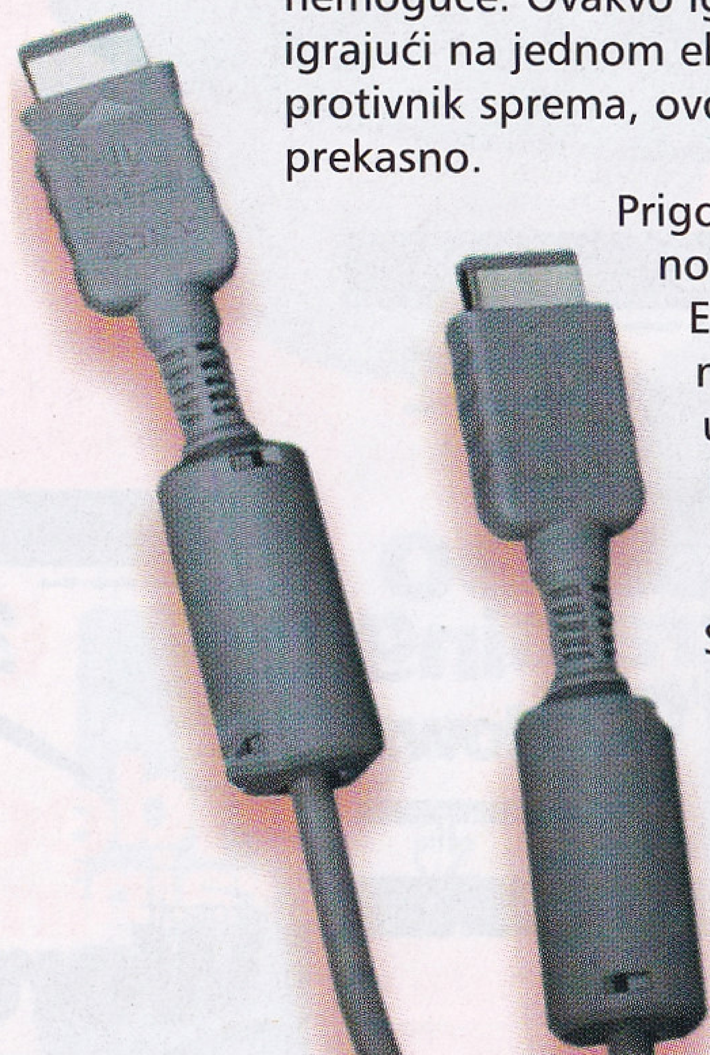
Osnovni način upravljanja za sve PSX igre. Na prvi pogled velik broj gumbića je zapravo vrlo pametno raspoređen na ovom komadiću plastike na koji ćete se vrlo brzo navići. Playstationov kontroler je osjetno bolji za igranje 3D pucačina, vozačkih ili sportskih simulacija od uobičajenih igraćih palica ili (nedajbože) tipkovnica. Na japanskim inačicama PSX-a je za 15 % manji, ali su mu funkcije potpuno jednake. Playstation kontroler pati od nedostatka što ga imaju svi Sonyjevi dodaci za PSX - prekratke su mu žice. Kontroleri drugih kompanija, iako nisu uvijek standardni, najčešće imaju dulju žicu, što omogućuje igranje iz kreveta, fotelje ili sa zahodske školjke.

MEMORY CARD

Snimanje pozicije tijekom igre je vrlo važna stvar (ne možete očekivati u avanturi uporabu šifre za nivoe). Standardna kartica može primiti 128 kb podataka podijeljenih u 15 memorijskih blokova. Pozicije različitih igara zauzimaju različit broj blokova, najčešće 1, a najviše 15 (npr. kod City of the Lost Children). Program ugrađen u ROM PSX-a, koji pozivate tako da ne ubacite CD dok palite konzolu, omogućava brisanje i kopiranje pozicija s jednog na drugi Memory card pa snimljene pozicije i postignute rezultate možete razmjenjivati s prijateljima.

LINK CABLE

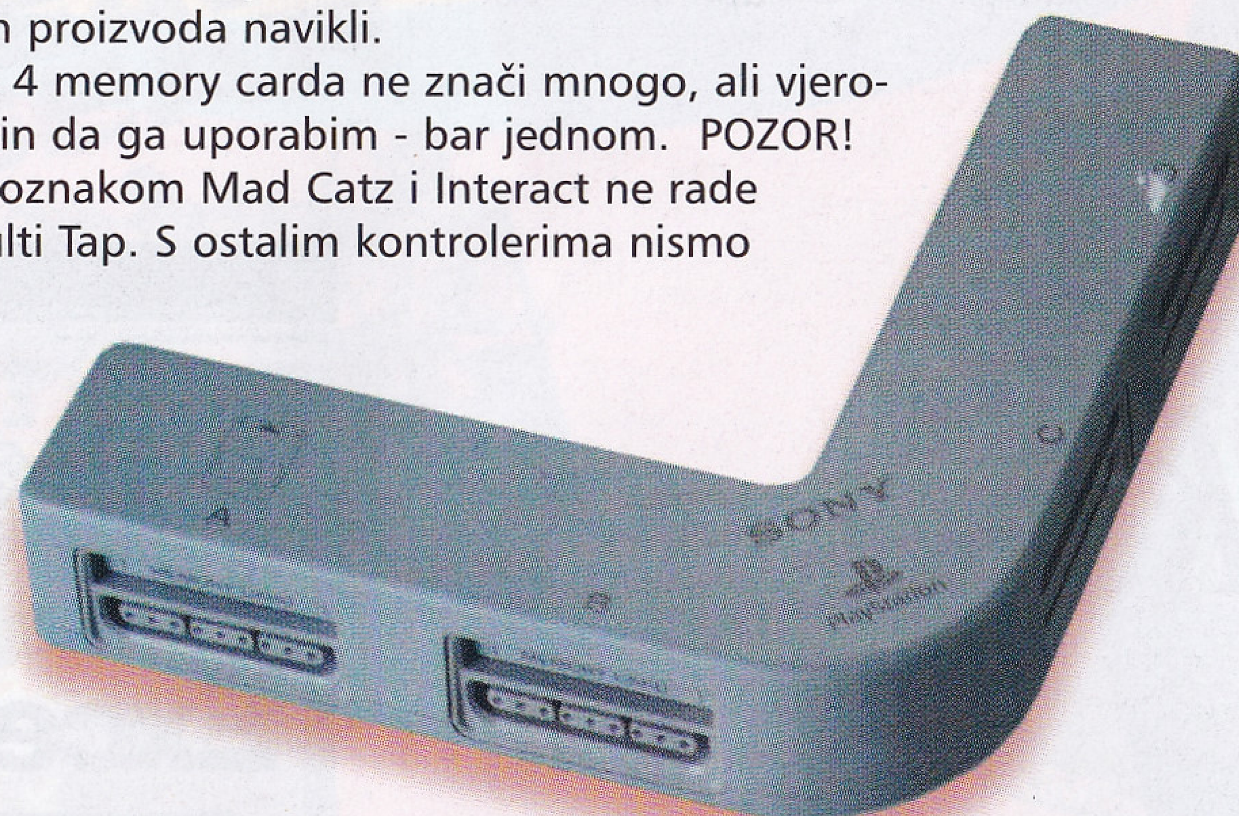
Poznata i pod nazivom Combat Cable, ova vam žica omogućuje spajanje dviju konzola i igranje jedne igre na dvama ekranima - obično jedan protiv drugoga.
Ovaj izvrstan dodatak će olakšati pobjeđivanje prijatelja u Red Alertu ili Wipeoutu, kao i u mnogim drugim igrama u kojima bi igranje dva igrača na podijeljenom ekranu bilo nemoguće. Ovakvo igranje unosi dodatna iznenađenja jer igrajući na jednom ekranu, uvijek možete vidjeti što vam protivnik sprema, ovdje ćete to saznati tek kada bude prekasno.



Prigovor koji možemo uputiti ovom vrijednom dotatku je - prekratka žica (2 m). Evo nekih igara koje podržavaju igranje na dva spojena Playstationa, što uglavnom zahtijeva i dva primjeraka iste igre (kod C&C:Red Alerta to nije slučaj): Formula 1, WipeOut, Wipeout XL, Doom, Final Doom, Need for Speed, Andretti Racing, Destruction Derby, Ridge Racer Revolution, Burning Road, Assault Rigs, Descent, Descent Maximum, Grid Runner, Krazy Ivan, Cyberspeed, WarCraft 2, Command & Conquer: Red Alert, Micro Machines V3

MULTI TAP

Čim sam ugledao ovaj dodatak, pomislio sam - Wo Hoo! (naravno, odmah znate da govorim o Fifi 98). Igranje sportskih simulacija učetvero pomoću Multi Tapa užitak je kakav nećete doživjeti čak ni igranjem preko interneta. Mogućnost uključivanja do 8 kontrolera (sa dva Multi Tapa) u jednu konzolu izvrstan je dodatak igrivosti ovakvih igara, iako može doći do tehničkih problema pri nabavljanju tolikog broja kontrolera (i svađe koji je čiji kad se prijatelji budu razilazili kućama), Multi Tap je vrijedan svake izdvojene kune.
Sa dvije konzole, 4 Multi Tapa i Combat Cableom, u igru možete uključiti čak 16 igrača istodobno, ali postoji vrlo malo igara koje podržavaju ovakvo igranje. Jedini problem i kod ovog dodatka je standardno prekratka žica, ali na to smo se već kod Sonyjevih proizvoda navikli.
Prazno mjesto za 4 memory carda ne znači mnogo, ali vjerojatno ću naći način da ga uporabim - bar jednom. POZOR! Neki kontroleri s oznakom Mad Catz i Interact ne rade priključeni na Multi Tap. S ostalim kontrolerima nismo imali problema.



ASCIIWARE SPECIALIZED JOYSTICK





Ova velika igraća palica proizvod je tvrtke ASCII-WARE, ali kako ima posebnu dozvolu Sonyja, postala je jedan od standardnih dodataka. Iako joj postolje nije preteško, neće vam skliznuti sa stola zahvaljujući izvrsnim non-slip nožica na dnu. Čvrsta izrada s malo dužom žicom (duža od 2 m) znači da su dizajneri pazili na igračima bitne stvari te je s ovom igraćom palicom pravi užitak igrati. Iako vam kod simulacija neće biti od velike koristi, velika preciznost pokreta dobivena ovom igraćom palicom znatno olakšava izvođenje posebnih kombinacija udaraca u Tekkenu i ostalim 3D tučnjavama. Osim toga, tu su auto i turbo fire opcije (mogu se uključiti za svaki od 8 gumba na postolju), koje će vam dobro doći u pucačinama i igrama gdje treba biti brz na okidaču. Poseban prekidač kojim je moguće usporiti akciju uporabljiv je u nekim arkadama, ali mnoge igre čudno reagiraju na nj pa je potrebno to što prije provjeriti.
Ovu igraću palicu, iako joj cijena dostiže cijenu prosječne igre, preporučujem zaljubljenicima u virtualne tučnjave. Dobitak u igrivosti je golem!

MOUSE



Standardni miš, uobičajen na svim vrstama kućnih kompjutora, u Playstation varijanti je lijepe sive boje, a s njim dobijete i podlogu s PSX znakom. U većini igara neuporabljiv, potpuno je nezamjenjiv pri igranju strategija (Warcraft 2, Red Alert...), a ni u point-and-click avanturama nećete imati ništa protiv njega. Neke su igre (vrlo rijetke) bez miša pravo mučenje i gotovo nemoguće za igru (Sim City 2000, A-Train).

ANALOGNI KONTROLER



To je ono pravo! Izvrstan kontroler za vašu konzolu koji, osim u uobičajenom digitalnom načinu, može raditi i u analognom - osnovi standardnog kontrolera dodane su dvije male "igraće palice" koja rabite palčevima (zvuči i izgleda čudno ali je vrlo ugodno za uporabu). Iako većina starijih igara ne podržava analogni način, mnoge igre napravljene u posljednjih 6 mjeseci imaju i tu opciju. Razlika u preciznosti i ugodnosti kontrole u tim je slučajevima ogromna. Posebno ga preporučujem za sportske simulacije (Fifa 98), vožnje (NFS3) ili simulacije letenja (Colony Wars) jer je u takvim igrama primjetna ogromna razlika između analognog i digitalnog načina pravljanja. U arkadama sve ovisi o ukusu, i što se tiče tučnjava, digitalni je način ak ugodniji (ha, pa ne možeš imati sve). Ipak, čak i u digitalnom načinu, ovaj je kontroler bolji od standardnog jer je malo veći i bolje leži u ruci, a tipke L2 i R2 su povećane i lakše ih je napipati pod prstima. Sve u svemu, neizostava dodatak. Kad ga jednom uporabite, više nećete htjeti ni pogledati stari kontroler.
P.S.
U japanskoj i američkoj verziji ovaj kontroler ima i "force feedback" podršku, što znači da će vam se tresti u rukama kad u igri primite udarac ili se autom zabijete u zid. Za pokretanje FF motora nisu potrebne dodatne baterije (kao u rumble packu za N64), a cijena ovakvog kontrolera je potpuno ista kao i europskoj "mirnoj" verziji. Zbog "opasnosti za djecu", FF verzija europskih analognih kontrolera nije još puštena u prodaju, ali nadajmo se da će u bliskoj budućnosti ovo čudo doći i do nas.

NOVOST

Info
Proizvod: DPSX HORNET CONTROLLER PAD
Proizvođač: AIR LABS
Ustupio: ALGORITAM
Cijena: IZNENAĐENJE!!!

Za Ciena, funkcija "FAST-SLOW", osmosmjerna kontrola
Protiv Nema!
Dojam Cijena + funkcije = BEST BUY!



NOVOST

Svi ovi dodaci, iako nisu nužni, igranje čine ugodnijim i ljepšim. No, imajte na umu da su uređaji opisani na ovim stranicama samo osnovni set, a o specijaliziranim joypadovim/stickovima, svjetlosnim pištoljima, posebnim memorijskim karticama i ostalim čudima drugom zgodom.

Zahvaljujemo Algoritmu što nam je ustupio uređaje za potrebe pisanja ove recenzije.

3Dfx klonovi ili Monsterica?

Patrik Pencinger

Dok Voodoo 2 groznica trese svijetom, nas u Hrvatskoj trenutačno zapljuskuje val relativno jeftinih 3D ubrzivačkih kartica temeljenih na 3Dfx-ovim Voodoo i Voodoo Rush chipsetovima. Kao da je pojavom Voodoo 2 kartica, živnulo upravo to tržište - sasvim dovoljan razlog za Patrika koji je na usporedni test izdržljivosti stavio neke od Voodoo pridošlica na hrvatskom tržištu.

Sve se više hrvatskih igrača odlučuje za kompromisna rješenja u vidu klonova *Monsterice*, koji pojavom *Voodoo 2* kartica na tržištu postaju još pristupačniji! Ako sebe vidite u skupini "čekaj pa plati manje", sada je pravo vrijeme za kupnju *3Dfx* temeljene kartice. Pokupili smo sve kartice kojih smo se mogli domoći, a kriterij je bio samo jedan - da na sebi imaju čip-dva na kojima piše *3Dfx*. *3Dfx Interactive* je tržištu *Voodoo Rush* tehnologiju ponudio sredinom 1997. godine. Chipset je istovjetan onom nešto prije predstavljenom pod imenom *Voodoo*, osim što dopušta interakciju između 2D i 3D chipseta, što je omogućilo all-in-one rješenje nevjernim Tomama koji nisu željeli odvojiti novac za 3D grafičku karticu za čiju uporabu treba još jedna 2D grafička kartica. Prva *Voodoo Rush* kartica na tržištu bila je *Hercules Stingray 128/3D*, u nešto drugačijoj inačici nego što vam je predstavljamo na testu. Stvorivši *Rush* tehnologiju, mudre glave *3Dfxa* zaobišle su jedinu slabost *Voodoo* chipseta, nemogućnost iscrtavanja 3D grafike u prozoru. *Voodoo Rush* u ovomu uspjeva stoga što dopušta simultanu uporabu frame buffer memorije 2D i 3D dijelova kartice. Nažalost, ovaj trik za posljedicu ima slabije performanse koje se najbolje primjećuju u igrama koje simultano rabe *Z-buffering* i *Alpha Shading (Quake 2, Hexen 2)*. Performanse su slabije i do **30%**. Ipak, 3D ubrzanje joj je još uvijek među najboljim na tržištu, a podržava veće razlučivosti od *Voodoo* kartica (jednostavna računica, imaju više memorije!).

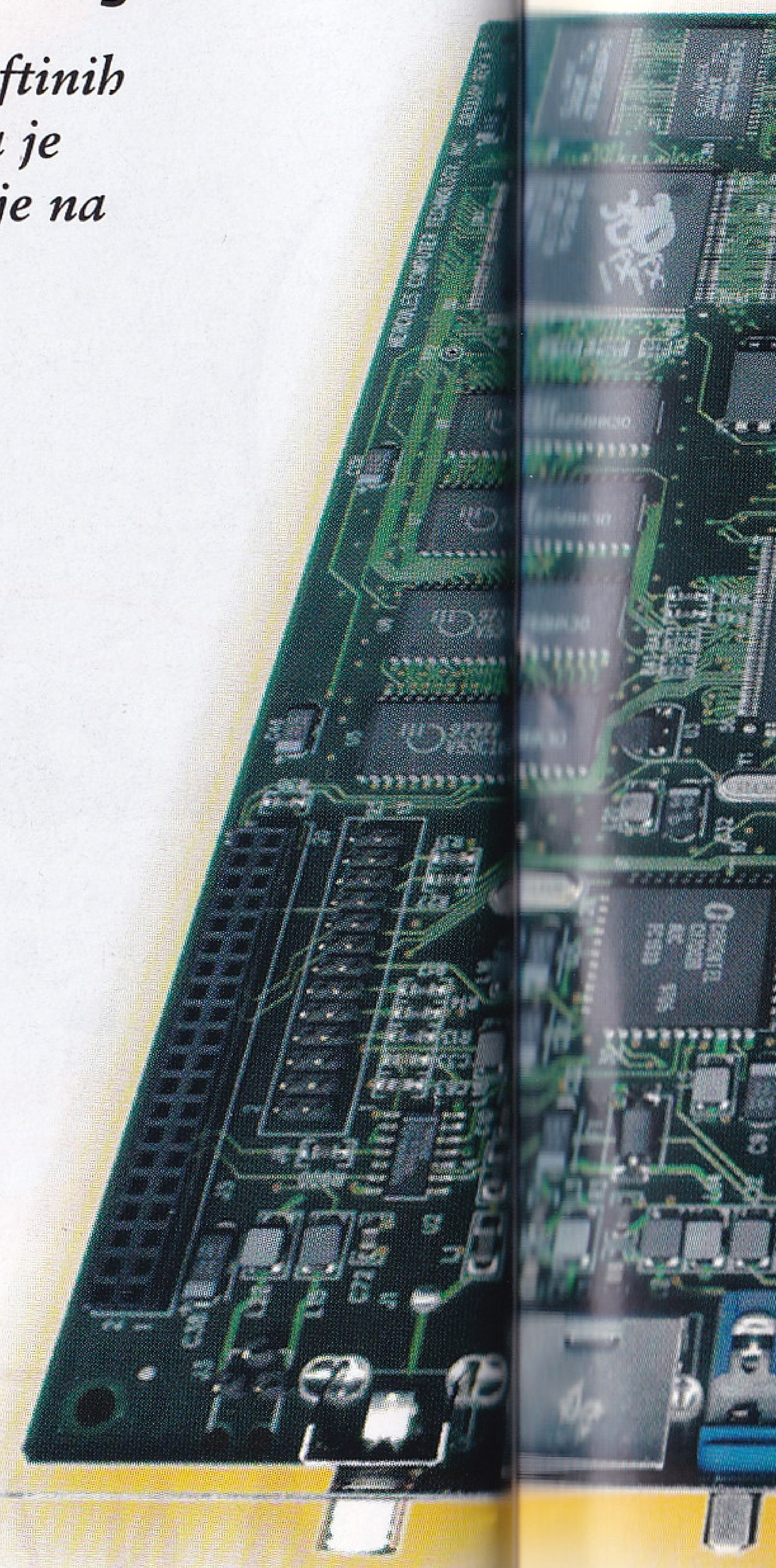
Voodoo ili Voodoo Rush?

Zanimljivo pitanje, a pri odgovaranju treba uzeti u obzir nekoliko faktora. Kao prvo, razlika u cijeni je stotinjak kuna - *Voodoo* je jeftiniji. Prednosti *Voodoo* kartica su nešto veća brzina te stopostotna kompatibilnost sa svim *Glide* igrama. Ako već imate 2D karticu, izbor bi vam trebala biti 3D only kartica. Ako pak kupujete novi stroj, *Rush* temeljena kartica smanjit će vam trošak, a zgodan dodatak je i TV ulaz kojeg ima većina *Rush* kartica. Dodatna pogodnost *Rush* kartica je količina memorije - iako je rezultat iscrtavanja okvira u sekundi na strani *Voodoo chipseta*, kod *Rusha* ne dolazi do trzanja koje je često kod *Voodoo* kartica sa 4 MB RAM-a uzrokovanog zamjenom tekstura u memoriji kartice. Vjerovali ili ne, subjektivni doživljaj igranja *Quakea 2* je upravo zbog ovoga bolji na *Voodoo Rush* karticama!!

Hercules Stingray 128 3D

Memorija: **8 MB**
TV Izlaz: **da**
Wizmarks: **17065.3**
Vrijeme: **68.82**
Broj sličica: **1052**
FPS: **15.28**
D3D Benchmark (640x480): **22.5 FPS**
Quake 2 timedemo2: **19.6 FPS**
Distributer: **Artes, Microline**
Cijena: **1958 kn**

Dojam:
Herculesova kartica prvi je *Voodoo Rush* ubrzivač uopće. U verziji koju smo imali na testu prešišao je ostale *Voodoo Rush* ubrzivače, što se može pripisati činjenici da je imao čak 8 MB RAMA. Kartica ima zadovoljavajuće 2D performanse i iznimno dobru dekompresiju videa. Iako nije najbolja kartica na svijetu, *Stingray* predstavlja prihvatljiv kompromis!



Helios 3D

Memorija: **6 MB**
TV Izlaz: **da**
Wizmarks: **16421**
Vrijeme: **71.52**
Broj sličica: **1059**
FPS: **14.81**
D3D Benchmark (640x480): **21.2 FPS**
Quake 2 timedemo2: **18.7 FPS**
Distributer: **Melcomp**
Cijena: **1257 kn**

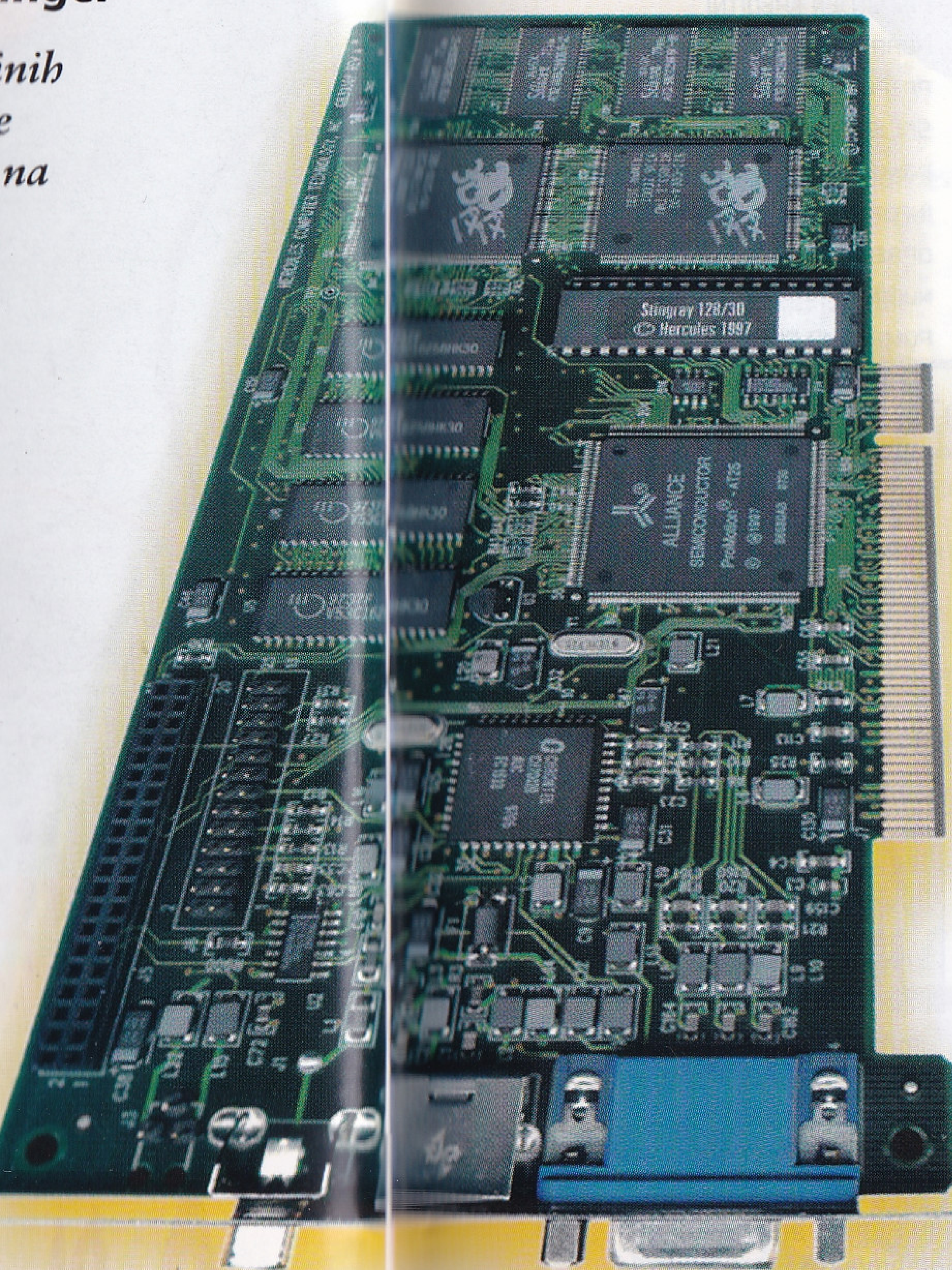
Dojam:
Jeftiniji od Stingraya, i nešto lošiji, no još uvijek dobar izbor.

Power Color 3D Multimedia

Memorija: **6 MB**
TV Izlaz: **ne**
Wizmarks: **16321**
Vrijeme: **74.21**
Broj sličica: **1059**
FPS: **14.27**
D3D Benchmark (640x480): **26.6**
Quake 2 timedemo2: **18.2 FPS**
Distributer: **Artes**
Cijena: **1300 kn**

Dojam:
Još jedan u nizu Rushova. Najniže performanse, potpuno neprimjetne u stvarnome svijetu. Izaberite ga ako nemate nikakve koristi od TV izlaza pa ga i ne želite kupiti.





Techworks Power 3D

Memorija: **4 MB**
Wizmarks: **17860**
Vrijeme: **66.12**
Broj sličica: **1059**
FPS: **16.02**
D3D Benchmark (640x480): **25.9 FPS**
Quake 2 timedemo2: **24.9 FPS**
Distributer: **Artes**
Cijena: **1130 kn**

Dojam:
Nepoznato ime, malo niža cijena, nema bundlea!

DEVA Iris 3D

Memorija: **4 MB**
Wizmarks: **18228**
Vrijeme: **64.43**
Broj sličica: **1059**
FPS: **16.43**
D3D Benchmark (640x480): **26.6 FPS**
Quake 2 timedemo2: **25.1 FPS**
Distributer: **Lost**
Cijena: **1000 kn**

Dojam:
Još jedno nepoznato ime, no zadovoljavajuće su mu performanse. Jedan detalj koji nas se posebno dojmio bili su pasivni hladnjaci za 3Dfx-ove čipove koji jamče dug i siguran rad overclockane kartice.

Diamond Monster 3D

Memorija: **6 MB**
Wizmarks: **18708**
Vrijeme: **60.94**
Broj Sličica: **1059**
Prosjek: **17.37 fps**
PC Player D3D Benchmark (640x480): **28.8 fps**
Quake 2 timedemo2: **26.3 fps**
Distributer: **Artes**
Cijena: **1280 kn**

Dojam:
Referetna kartica. Nešto bolje performanse postignute su posebnim Diamondovim driverima. U OEM verziji najskuplja, ali i najbolja. Toliko je popularna da u Hrvatskoj sve ostale 3Dfx kartice zovu klonovima Monsterice ?!

Kako smo testirali?

Na vaš zahtjev proširili smo način testiranja. Test se sastoji od nekoliko komponenti. Prvo smo kartice propustili kroz *3Dfx-ov Wizmark*, koji ima svoju karakterističnu ocjenu izraženu u *Wizmarksima*. Napisali smo i vrijeme potrebno kartici da završi test, broj iscrtanih sličica, a kako biste dobili bolji uvid (podijelivši ove dvije vrijednosti), dobili smo prosječan broj iscrtanih sličica u sekundi. Test je inače temeljen na *3Dfx-ovom* demou *Wizard's Tower*. Drugi dio testa provjeravao je *Direct 3D* ubrzanje i ovdje smo rabili *PC Playerov Direct3D Benchmark* program, a rezultat je izražen brojem sličica u sekundi. Zanimljivo je da se tijekom ovog testa rabi i zvučna podloga, da bi se što vjernije odsimuliralo opterećenje sustava tijekom odvijanja računalne igre. Nakon toga, na mjesto dežurnoga mučitelja zasjeo je *Quake 2*, kojim smo i završili test. Kao testno računalo smo izbjegavali Pentium II tehnologiju, SDRAM i slične dobrote (goodies) jer smatramo da sve te divote još uvijek nisu u dovoljno velikom broju zastupljene u hrvatskih igrača. Dakle, testa konfiguracije je bila:

Intel Pentium 166 MMX
32 MB RAM 70 ns
256 kb cache
Matrox Mystique 4 MB SGRAM, 170 MHz Ramdac, BIOS 1.6
Western Digital 3.1 GB
Creative Sound Blaster 16



pisma čitatelja

SPEAK UP YOUR MIND!

Nešto vas tišti? Imate prijedloge? Primjedbe? Bit će nam drago da čujemo i vaše mišljenje. Vaša pisma šaljite e-mailom na adresu hacker@janus.hr ili poštom:
Janus-Lingua d.o.o. (za "Pisma čitatelja")
Petrinjska 11/IV
10 000 Zagreb

Ako nas vaše pismo uspije zaintrigirati, potrudit ćemo se da ne završi u košu nego na stolu glavnog urednika. I ne zaboravite - najbolje pismo nagrađujemo originalnom igrom!

'oćemo hrvatski Q2 server

Poštovani Kiki te cijelo nezamjenjivo uredništvo Hackera,
Vaš časopis čitam i kupujem (na žalost ne znam krast) od samog početka pa evo do 35. broja. Imam jedno jako ugodno iznenađenje za vas, a to je da mi je jučer iz USA došao bratić. Naravno on je glavni štemer u svom kvartu kaj se tiče Quakea 2. Pošto ja imam pet, narode, PET, kompića, on i ja te moji frendovi haklamo Quake, JSF, C&C..., ali već možete zaključiti što igramo najviše: Quake 2. Tu sam fakat najbolji kaj se tiče mog cijelog kvarta, ali i kada igram na Mplayeru 80% sam prvi. Sve dok ne dođe neki manijak sa pingom 20 naspram mene sa pingom cca 576, uvijek me zgazi!!! Zato imam jednu jako veliku molbu..... dajte pokrenite neki hrvatski server za Quake 2 (može i za druge stvarčice, ali nikaj ni tak dobro ko Quake 2). Kada vam kažem, to bi bio puni pogodak, jer mi okorjeli FPP-ovci bi platiti pretplatu za takav budući server. Posjećenost bi bila ogromna, a i ja bih volio zabiti nekog tamo "blitvara". To vam je moj prijedlog, a kaj se tiče časopisa, on je fantastiko. Bratić mi je pokazao časopise iz USA i tamo sam vidio nešto nevjerojatno... Ma koliko igra bila dobra ili užasno glupa oni je opisuju na 2-3 stranice, tako da čitatelj stvarno može saznati sve o igri i pošteno odlučiti hoće li je kupiti ili ne. Jedino kaj mi se ne sviđa u Hackeru je jako neprecizan način ocjenjivanja: kaj to znači kada neka igra ima 84% igrivost, 84% naspram čega? To bi bilo sve od mene!
P.S. You are the best

Adrian Ivanović iz Zagreba

I sami smo već pomišljali na Quake 2 server, čak smo načinili neka preliminarna istraživanja u suradnji s HPT-om, HINLA-om i Activisionom, što je samo potvrdilo naše sumnje: čak i da se u Hrvatskoj pokrene Quake 2 na najbržem Pentiumu 2, čak i da je server normalno opterećen, za igranje Quakea 2 preko Interneta nije dostatan 33.600 ili k56 modem - tužno, ali istinito. Kad bi se igrači na Q2 server spajali ISDN vezom (kao što je to slučaj u Americi), bila bi to druga pjesma. Kad je o tvojim Q2 sposobnostima riječ, pitamo se zašto se ne prijaviš na HINLA natjecanja i tamo u lokalnoj mreži "zamlatiš" nekog "blitvara"? Tko zna, možda, natječući se s pravim profesionalacima, otkriješ da i nisi baš tako dobar kako misliš. A glede ocjenjivanja, odgovor je jednostavan: ako neka igra ima ukupnu ocjenu 84%, onda to znači 84% u odnosu na ostale igre ISTOG ŽANRA. OK?

Ide mi, u životu, ide mi...

Pozdrav Hackerima i svim onima koji će to tek postati. Kao prvo, nemojte misliti da sam ovo pismo napisao da bi završilo kao pismo mjeseca (a ne), nego da bih se kritički osvrnuo da "luda" pisma drugih čitatelja omiljenog nam Hackera. Dakle, da počnemo: mnogi počinju ovako u stilu "na početku nekoliko primjedbi, cijena vam je stvarno visoka, a možda da izbacite CD prilog" (toliko očekivani). No, ima i onih koji vas preuveličavaju do neba: "toliko je lijepo sučelje, a tek mjuza, da nije goa trance, lijepo vam ide g. Žibreg, svaka čast ekipi, stvarno ste dobri ali da ste još malo bolji". Dobro ljudi, stvarno niste fer, ostavite malo dečke na miru, čas pljuju po vama čas bi vas vodili kući pokazati mami. Mislim da svatko tko je napisao u pismu neku kritiku na neku recenziju ili na sami časopis Hacker neka se samo zamisli je li pravilno postupio jer se naša vatrena ekipa trga od rada da bi svaki mjesec Hacker osvanuo na kioscima.
Hang on boys!!

P.S. Bio je jedan dečko u jednom broju, tobože freak kome nijedna igra nije ravna (uništi protivničku bazu a nije ni otvorio kutiju od CD-a). Svašta! Dakle rekao bih mu jednu stvar: uzmi Blade Runner (ako ga nemaš, ja ću ti ga prodati), izaberi hard mode i završi igru na svih 13 načina.

B.J. TNT, Osijek

Eto, baš lijepo pismo. Prvo malo netipičnog uvoda, zatim malo pohvala pa malo kritika, ima tu i malo pljuvanja po ostalim čitateljima i, naravno, malo neizbježnog busanja u vlastita prsa. Hmmm, prilično zanimljivo pismo. Vjerojatno bismo ga i odabrali za pismo mjeseca da si nam kojim slučajem ostavio svoju adresu...

Otvrdnite malo

Helou evribadi!!!
Počet ću desničarskim raspoloženjem. Pozdravio bih "kralja ljevičara" u broju 35. i poručio bih mu...(cenzura, cenzura). Ako mu se ne sviđa CD i cijena, nek se pretplati na Hacker a CD proda onom kom se sviđa. Isto tako, kome treba više recenzija? Pa već bude preko 40 recenzija u jednom broju. Što se tiče reklama, ostavite vi njih gdje jesu, jer ima čitatelja koji nemaju PC, ali ga planiraju kupiti, pa im, uz novosti u svijetu igara, dobro dođu reklame (ja sam jedan od tih). Nemam PC ali ga uskoro uzimam, pa zato nemam ništa protiv reklama, već bih volio da uz svaku reklamu, po mogućnosti, napišete cijenu, makar približnu -da se znam orijentirati. Ne želim vas previše gnjaviti u vezi vašeg softvera (opisi, recenzije, tekstovi), nego bih malo kritizirao vaš hardver. Odnedavno kupujem Hacker, ali ga kupujem dovoljno dugo da skužim da mi na većini Hackera iz moje bijedne kolekcije fale naslovnice. Čovječe, jednostavno se raspadne. Bili bi u potpunosti savršeni kad bi malo unaprijedili (ili da kažem otvrdnuli) omot. K'o što rekoh, nemam PC ali ću ga nabaviti, a stvari s CD-a pregledam kod komšija, frendova... Nadam se da nikog nisam uvrijedio svojim kritikama (potpuno amaterskim). Dao bih prijedlog za test hardvera. Testirajte izdržljivost Hackera pa ćete vidjeti na što sam mislio u navedenim kritikama.

Goran Pirš, Drenovci

Hasta la vista...

...bejbe. Nadam se da si dosad već kupio komp i da više nećeš potrgati naše naslovnice od silnog listanja i proučavanja. Samo pažljivo s nama, listaj nas nježno, čuvaj nas na mračnom i hladnom mjestu i sve će biti u redu s naslovnicama. Što se tiče testiranja izdržljivosti, Hacker se testira u najstrože kontroliranim uvjetima u visokoomskim tunelima u Ljubljani tako da jamčimo da je otporan na vodu, vatru, udarce, kavu, Coca Colu i ostale napasti. BTW, kladim se da ćeš nam uskoro poslati pismo tipa "eto, ja sam kupio komp i više mi ne trebaju reklame - predlažem da ih ukinete ili da ih prebacite u Hackerovu knjižicu".

Molim se za PSX demoe

Cijenjeno uredništvo prvog hrvatskog časopisa za informatičke igre.
Ponukan mnogim pismima koja izlazete u rubrici Pisma čitatelja, dobrim i lošim, rekao bih par riječi: po mom skromnom mišljenju, radite dobar posao i ne znam zašto se uvijek ponavljaju iste kritike, kao: malo stranica, puno ovog, malo onog, snizite cijenu, stavite CD prilog i kad ga napokon stavite, nekima ne odgovara. Ne znam što oni očekuju (muzičku želju) ali barem neka nas poštede svojih umotvorina, ostalom "tko voli, nek izvoli". Što se tiče prijedloga, ne znam što bih vam predložio što vi već niste ili nećete napraviti. Inače posjedujem Sony PSX pa ako biste mogli u nekom od sljedećih brojeva opisati igru Star Wars: Masters of Teras Kasi i još me zanima koje je sve igre LucasArts izradio za PSX. Pridružujem se molitvama da vam Sony dopusti izradu PSX demoa za HackCD. Za kraj, sve najbolje u sljedećim godinama vašeg izlaženja, vaš vjerni čitatelj od 1. broja koji je za mene izašao davne 1994. godine

Nikola Novaković, Metković

**Dragi Nikola,
Star Wars: Masters of Teras Kasi ide u sljedećem broju (razlog više da ga ne propustiš). Situacija s PSX demoima još uvijek je na mrtvoj točci, tj. još uvijek muku mučimo s gomilom pravnih pitanja kojima je Sony sa svih strana zaštitio svoju PSX konzolu i tehničkim problemima koji prate realizaciju PSX demoa na HackCD-u. Koliko nam je poznato, nijedan strani časopis nije uspio na jednom CD-u objaviti demoe za PC i PSX. Ali ne gubi nadu, mi se i dalje trudimo.**

Girl power!

Pišem prvi put (što ne znači da sam propustila koji broj ovog super časopisa) i dosad nisam imala puno primjedbi. Dok jednog petka ne primjetih pismo jednog čitatelja, koji navodi da cure ne čitaju Hacker jer ga "smatraju glupim". E, pa, dragi "budući uredniče Hackera", samo da znaš da si se malo zeznuo u svom trulom razmišljanju, i mislim da bi bilo zgodno da se sretnemo na "otoku" dok se surfaš po WEB-u (ako se surfaš). Znaš li ti uopće šta je to WEB, ili bi odmah u uredništvo Hackera?
P.S. Pozdrav Musicmakeru s CD-a

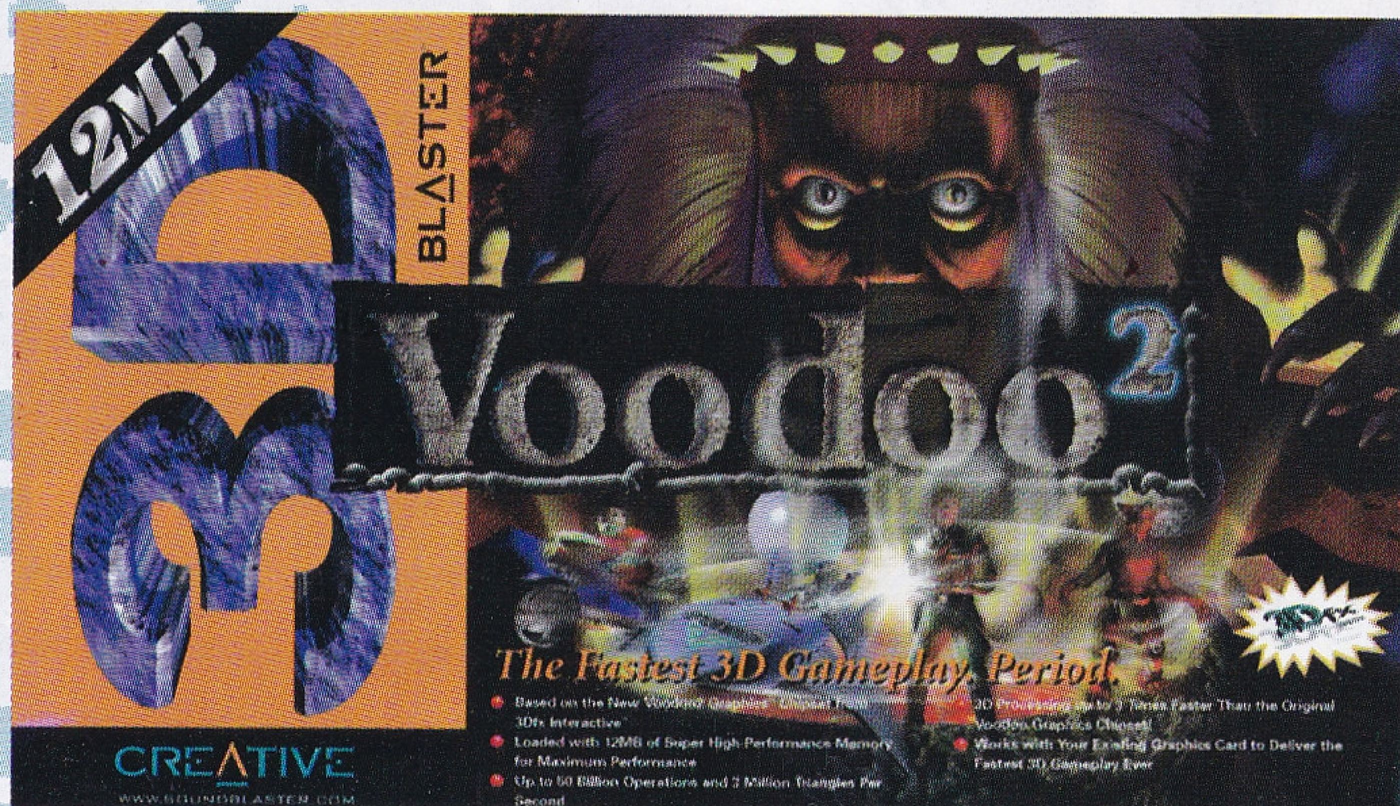
Papillon

**Štovana čitateljice,
Možda da dotičnom čitatelju ostaviš svoj ICQ broj ili e-mail adresu pa da se pofajtate oko pitanja o feminizmu, WEB-u i uređivanju Hackera. Što se tiče ovog posljednjeg (uređivanja Hackera), ne sjećam se da je mene itko pitao za mišljenje. Dakle, poruka svima koji bi sjeli u uredničku fotelju: još uvijek mi se ne ide u mirovinu, stoga se strpite kojih 20-25 godina.**

HACK EXCLUSIVE 4/98

CREATIVE 3D BLASTER VOODOO 2

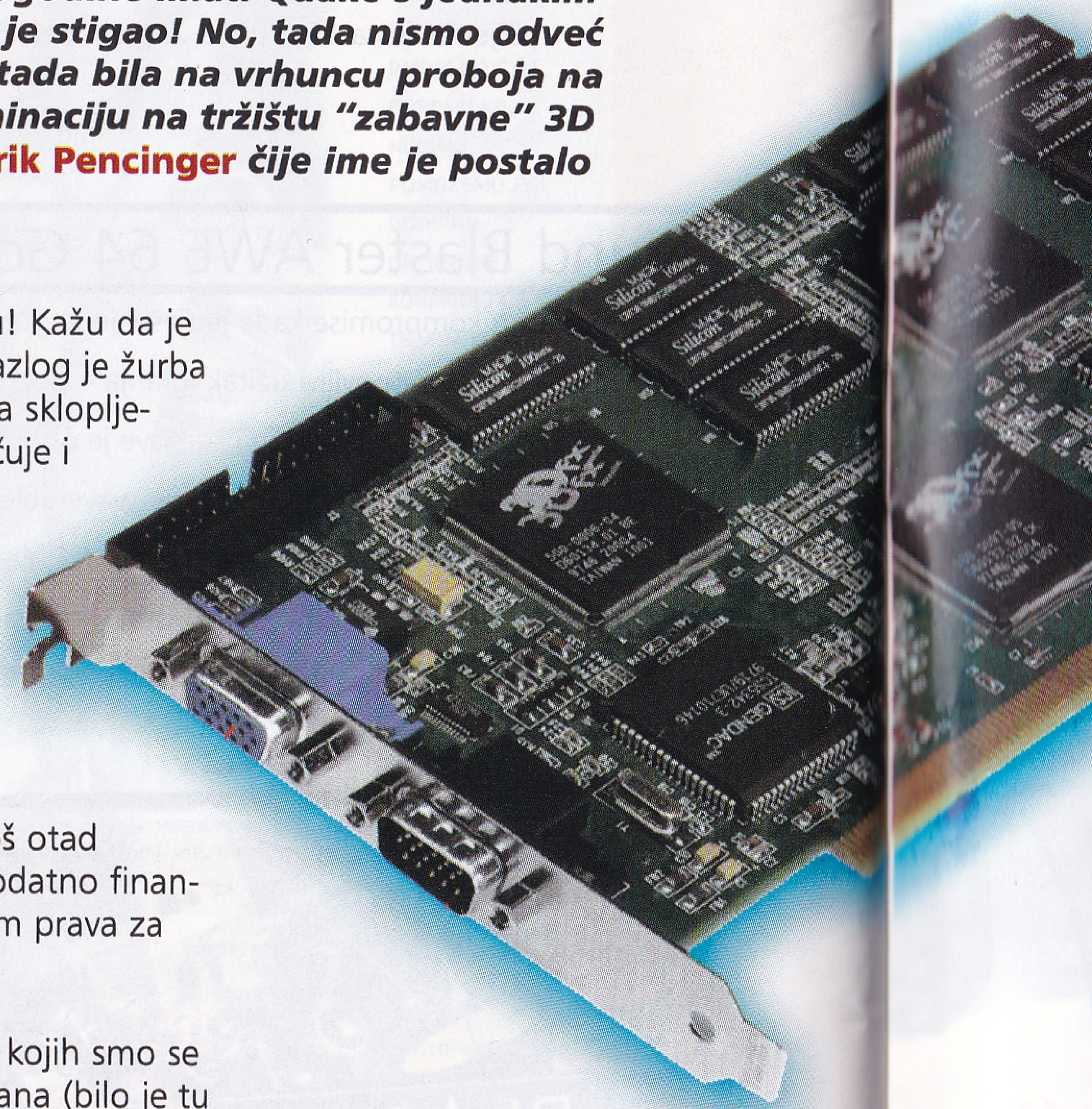
Dan koji s nestrpljenjem čekamo još otkad smo čuli da ćemo dogodine imati Quake s jednakim brojem FPS-a kao i frekvencija osvježavanja monitora konačno je stigao! No, tada nismo odveć marili za to. Previše nas je zaokupljala Voodoo čarolija koja je tada bila na vrhuncu proboja na hrvatsko tržište. 3Dfx svojim Voodoo 2 čipsetom nastavlja dominaciju na tržištu "zabavne" 3D grafike i, kako stvari stoje, ovdje će se i zadržati, baš kao i Patrik Pencinger čije ime je postalo sinonim za Hackerovu rubriku Hardware.



Karticu o kojoj govorimo i slušamo prošlih nekoliko mjeseci jednostavno ne možete opisati na klasičan način. Zato smo se odlučili na megatest kompatibilnosti i brzine u cijelosti okrenut i prilagođen igračkoj publici. Baš kao i vas, i nas zanima svaka pojedinost o ovom komadu hardvera jer smo i mi iz redakcije također potencijalni kupci! Karticu smo imali tjedan dana na testiranju, početni je šok prošao i već smo se pomalo navikli na brzinu. Vidjet ćete, šok će se dogoditi i vama. Čudno je to: pokrenete *Quake time demo* koji se vrti u **90** (devedeset) FPS-a i onaj zlobni dio mozga zadužen za financije počinje vas napadati. Kuuupi... Kuuupi..... Dvije kuupi...

Voodoo čarolija na kvadrat

Vrijeme je da iskušam novi *Vooodoo*! S gađenjem vadim staru olinjalu *Monstericu* i na njeno mjesto stavljam 12-megabajtno čudovište. *Pass-through* kabel ostaje. Instalacija drivera je bitno jednostavnija od one za većinu *Voodoo* kartica - samo ubacite CD s driverima (to što ćete morati skidati nove drivere s Neta, druga je stvar). Korišteni su driveri *RC2*, tzv. *gold* inačica koja je postala dostupna drugi dan testiranja (prema nekim nezavisnim mjerenjima, ovi driveri postižu dvadesetak posto bolje performanse od onih dobivenih uz karticu). Primjedba ide ostatku sadržaja kutije - osim *SLI* kabela, *pass-through* kabela i CD-a s *DirectX-om* 5 i driverima za karticu, dobit ćete nekakav listić papira koji bi, kak'ti, trebao sadržavati upute za instalaciju. Nema onih lijepih knjižica na kakve smo navikli kod *Creativea*. Jasno mi je da su se žurili, ali da se nisu mogli još jedan dan potruditi i napisati malo opširniji manual? Barem da su *Voodoo 2 FAQ* odštampali... Znači, s karticom nećete dobiti *nijednu* igru! Kažu da je razlog tome cijena, a stvarni razlog je žurba u kojoj je ova prva serija kartica sklopljena. Za drugu seriju, koja uključuje i 8 MB verziju kartice, najavljen je bundle koji uključuje *Incoming*, *G-Police* i još mnogo lipih stvari. Proizvođač je razmišljao otprilike ovako: potencijalni kupac *Voodooa 2* ima *Voodoo 1*, s kojim je dobio i igrice (i tko zna koliko ih je još otad kupio) pa se mi ne trebamo dodatno financijski opterećivati otkupljivanjem prava za neku tamo igricu.



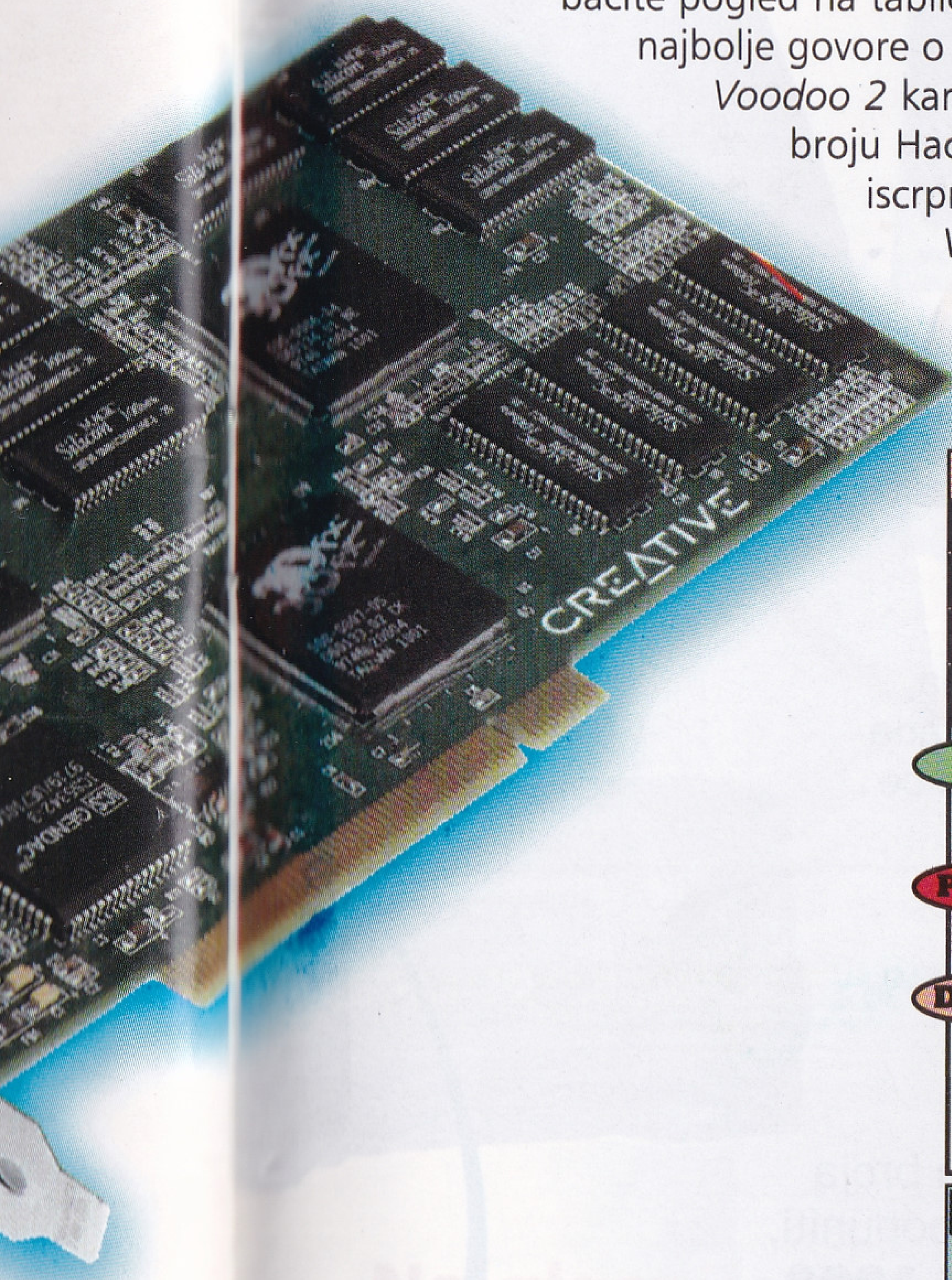
Na kartici smo zaigrali sve igre kojih smo se uspjeli domoći u ovih tjedan dana (bilo je tu i *Glide* i *Direct3D* inačica igara). Neke *Glide* igre nisu htjele proraditi (*Carmageddon*, *Shadows of the Empire*), što smo riješili skidanjem zakrpa s Neta. One koje su radile, radile su zvjerski! Prvo smo zaigrali, naravno, *Quake 2*. Igranje u **800x600** u 50-ak FPSa pruža nevjerojatno zadovoljstvo. *Direct3D* igre su **sve** radile, made je kod nekih bilo manjih smetnji, a performanse su bile neznatno niže nego u *Glide* igrama. Inače, *Voodoo 2* trenutno ne surađuje baš najbolje s *DirectX* driverima jer *DirectX* u inačici 5.0 ne podržava dva procesora zadužena za obradu tekstura, za razliku od *Glide* drivera koji podržavaju. Upravo zbog toga benchmark perofmanse pod *DirectX-om* 5 nisu baš mnogo narasle u odnosu na *Voodoo*. Punu verziju *DirectX-a* 6 sa implementiranom podrškom za više procesora tekstura možemo očekivati tek negdje u srpnju.



Nema sumnje da će *Voodoo 2* promijeniti lice 3D računalnih igara. Trebamo li toliku monstruoznu snagu? Naravno. S trostruko većom brzinom i cijenom što su je *Voodoo 1* kartice imale na počecima, kartica s *Voodoo 2* čipsetom pravi je izbor za sve igrače željne najveće kvalitete igranja. Iako je minimalna konfiguracija P90, *Voodoo 2* ne bih preporučio nikome ispod *P166 MMX!*

VOODOO2

Objašnjenje je jednostavno - *Voodoo 2* je neobično brza zvjerka i da bi radio punom brzinom treba ga opskrbiti s dovoljno podataka, za što je zadužen procesor. Krajnji efekt je da slabije računalo od *Pentiuma 2* nije u stanju dovoljno brzo proračunati scenu tako da *Voodoo 2* dobar dio vremena provodi čekajući procesor. Bilo kako bilo, bacite pogled na tablicu i brojke koje najbolje govore o performansama *Voodoo 2* kartice, a u sljedećem broju Hackera pročitajte iscrpni i usporedni opis *Voodoo 2* kartice od *Diamonda* u normalnoj i *SLI* varijatni..



Info

Proizvod: CREATIVE BLASTER VOODOO 2
Proizvođač: CREATIVE
Cijena: 2100 Kn
Memorija: 12 MB

Za: Odlični driveri • Veliko ubrzanje postojećih igara • Još veće potencijalno ubrzanje igara posebno optimiziranih za Voodoo 2

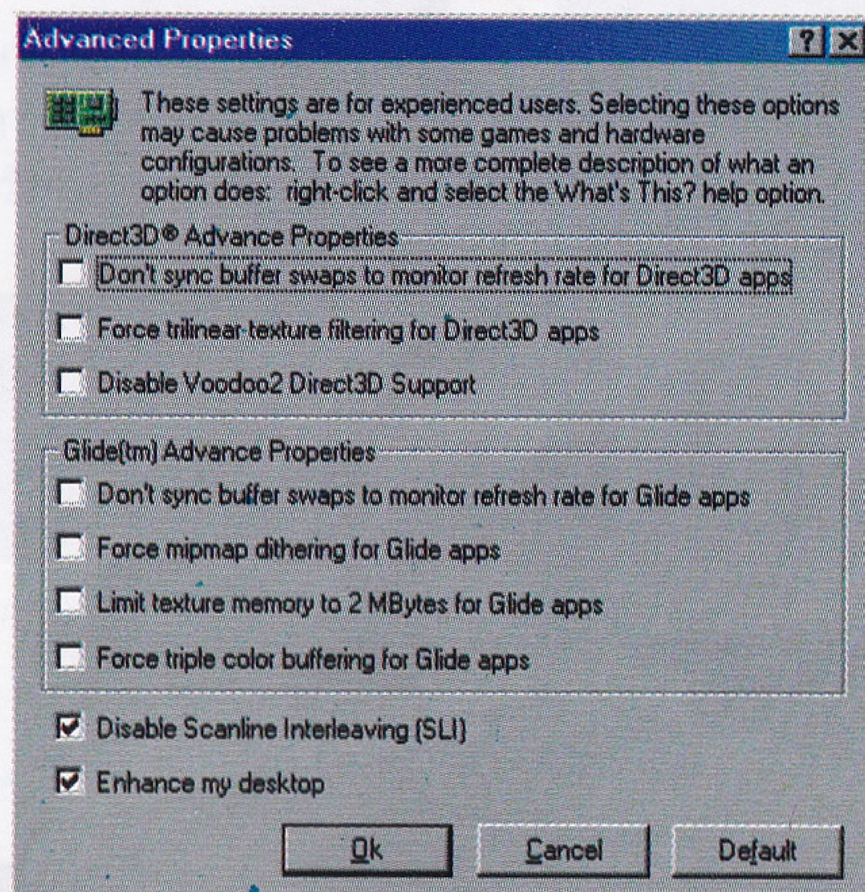
Protiv: Sitniji problemi s DirectX-om koji u potpunosti ne podržava sve mogućnosti Voodoo 2 chipseta • Cijena (zasad)

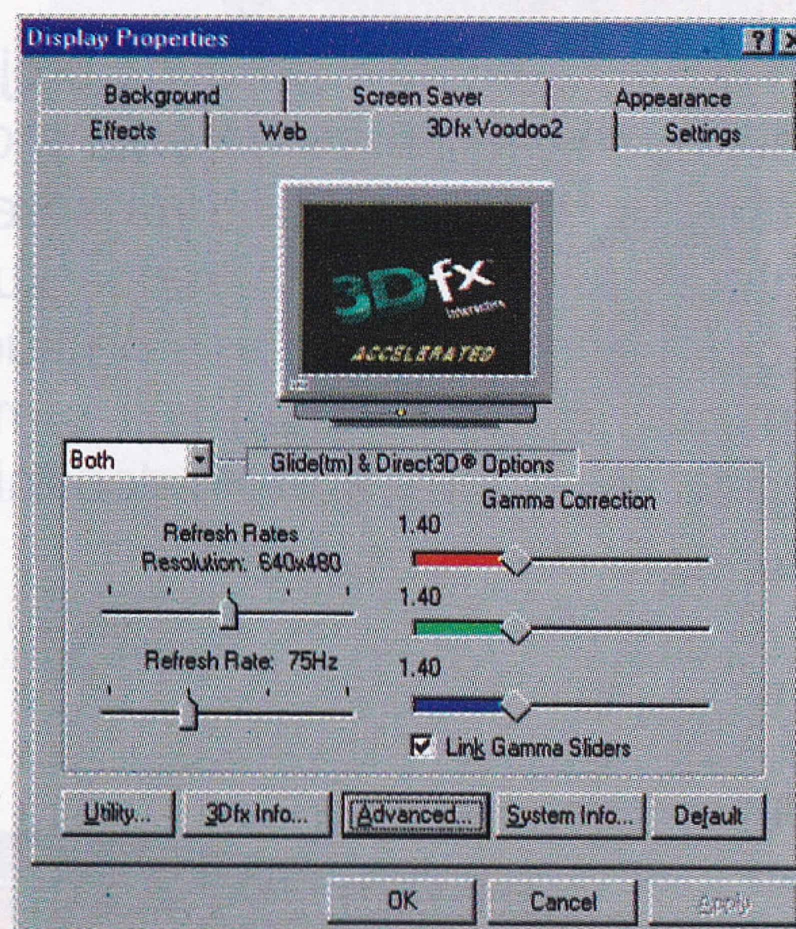
Dojam: Voodoo 2 chipset je u potpunosti ispunio naša očekivanja glede brzine. Kome ni to nije dovoljno, može spojiti 2 kartice u SLI modu, što udvostručuje performanse. Osim toga, pojava Voodoo 2 će imati za krajnju posljedivu pad cijena Voodoo temeljenih kartica.

Distibuter:
Algoritam



Ako netko možda i nije želio kupiti Voodoo karticu, najčešći mu je izgovor bio: ma pričekal bum ti ja Vudu 2. Znaš, ona bu ti puno brža...





Voodoo 2 ima odlične drivere koji su se instalirali bez greške i proradili od prve, iako smo morali skidati najsvježiju inačicu s Neta

Test kompatibilnosti

U testu smo pokrenuli sve bitnije današnje 3D naslove, i slijedi popis igara koje rade i onih koje su odbijale suradnju bez zakrpe skinute s Neta.

Igre koje rade
- Quake 2
- Turok Dinosaur Hunter
- Forsaken Demo
- Incoming Demo
- Interstate 76 Nitro Riders
- Microsoft Flight Simulator 98
- F1 Racing
- Wing Commander Prophesy
- Tomb Raider 2
- Wipeout XL 2097
- NFS 2 SE
- NBA 98
- NHL 98
- FIFA 98
- Shadows OF The Empire
- Moto Racer
- Jedi Knight

Igre koje ne rade
- Carmageddon
- F22
- F/A-18 Hornet Demo

Vrsta testa	P166 MMX, 32 MB RAM 70 ns, Matrox Mystique 4 MB SGRAM (170 MHz RAMDAC, BIOS 1.6), WD 3.1 GB, Creative SB 16	P2 300 MMX, 64 MB SDRAM 10 ns, Diamond Viper 330 4 MB nVidia Riva 128 AGP, IBM 6.4 GB, SB AWE 64 Gold
Wizmark	19621.4 (21.3 FPS)	47321.5 (44.1 FPS)
PC Player D3D 640x480	31.7 FPS	68.5 FPS
PC Player D3D 800x600	30.4 FPS	60.1 FPS
PC Player D3D 1024x768 (bez Z buffera)	26.9 FPS 58.1 FPS	
Jedi Knight: Mysteries of the Sith 640x480(max/min/prosj.)	(85/19/36) FPS	(141/28/82) FPS
Jedi Knight Mysteries Of The Sith 800x600	(69/15/35) FPS	(111/23/59) FPS
Quake2 timedemo (timerefresh) 640x480	28.2 FPs (91.7 FPS)	62.1 FPS (144.3 FPS)
Quake2 timedemo (timerefresh) 800x600	28.1 FPS (77.3 FPS)	45.3 FPS (113.4 FPS)
Incoming Lux Et Lubur 640x480	29 FPS	68.4 FPS
Incoming Lux Et Lubur 800x600	28.2 FPS	54 FPS
Forsaken DEMO 640x480	60.2 FPS	115 FPs
Forsaken DEMO 800x600	54.6 FPS	90.5 FPS

Creative 3D Blaster Voodoo 2 možete osvojiti u velikoj Hackerovoj nagradnoj igri, o kojoj možete više saznati na **str. 92-93**

VELIKA *nagradna* IGRA

OSVOJI JEDNU

Tražili ste i konačno je tu! Redakcija Hackera u suradnji sa svojim oglašivačima i sponzorima organizira veliku nagradnu igru s bogatim nagradnim fondom u kojem je više od 100 nagrada. Ublažite svoju glad za moćnim P2 igračkim konfiguracijama nabrijanim 3Dfx Voodoo 2 karticama, Sony PSX konzolama, milijardom dodatnog igračkog hardvera i originalnih igara! S fondom nagrada koji se povećava iz broja u broj, šanse da vas izvučemo najveće su do sada. Ne oklijevajte, ovo će proljeće uz Hackerovu nagradnu igru biti ljepše nego ikad!

Pravila nagradne igre

Nagradna igra će trajati kroz tri broja, a počinje od ovog broja. Dakle, u ovom i sljedeća dva broja objavit ćemo po jedan nagradni kupon (nalazi se na arku s ostalim kuponima) koji morate popuniti, sačuvati i na kraju **sva tri** popunjena kupona poslati na adresu redakcije najkasnije do **1.7.1998.** Ako je Hacker rasprodan a vi niste prikupili sve nagradne kupone, nije sve izgubljeno - ispunite pretplatnički kupon (koji vam, osim dostave časopisa na kućnu adresu, osigurava i članstvo u Hacker Clubu te besplatan primjerak Hacker Plusa) koji zamjenjuje **jedan** nagradni kupon i sve zajedno pošaljite na adresu redakcije. Imena sretnih dobitnika ćemo objaviti u Hackerovom broju za srpanj/kolovoz.



Igre - izravno od izdavača

Ekskluzivno! Direktno od proizvođača, tvrtke *Activision* i *Electronic Arts* vas nagrađuju bogatom zbirkom najnovijih originalnih igara. Osvojite Hackerove teme broja, preporuke mjeseca i ostale igre poput Battlezonea, Fallouta, Anastasie, Hexen 2 Mision Packa, Interstate 76: Nitro Ridersa, Dark Reign Expansion Packa. Očekuju vas i budući hitovi poput World Cupa 98, Quake 2 Missiona Packa - nagradni fond se konstantno povećava!

Najgl
Sony glazl
Genius zv
nagrade n

...i
U H

...OJI JEDNU OD 100 VRIJEDNIH NAGRADA





1. Nagrada

Vrhunska P2 konfiguracija opremljena Voodoo 2 karticom koja se bez problema može nositi i s najzahtjevnijim igrama.





Ostalo →

30 mjesečnih članarina u kompjutorskim klubovima Mage, Buba, Div, Zap i Tandem u kojima možete iskusiti čari igranja u mreži, te kape, majice, posteri igara, filmovi na VHS kasetama, Windows Academy vizualna metoda učenja, igraće palice Microsoft Sidewinder Force Feedback i Squadron Commander, analogni kontroler za PSX konzolu, 15" Philips monitor, Ink jet pisač Cannon, Umax ASTRA 610p (skener) A4 skener, mountain bikel (da, dobro ste pročitali) i mnoge druge nagrade...

Najglasnije u gradu

Sony glazbena linija, Dolby stereo zvučni sustav, Yamahini i Genius zvučnici i zvučne kartice, mikrofoni... Uz ovakve nagrade možete uistinu igrati Quake najglasnije u gradu





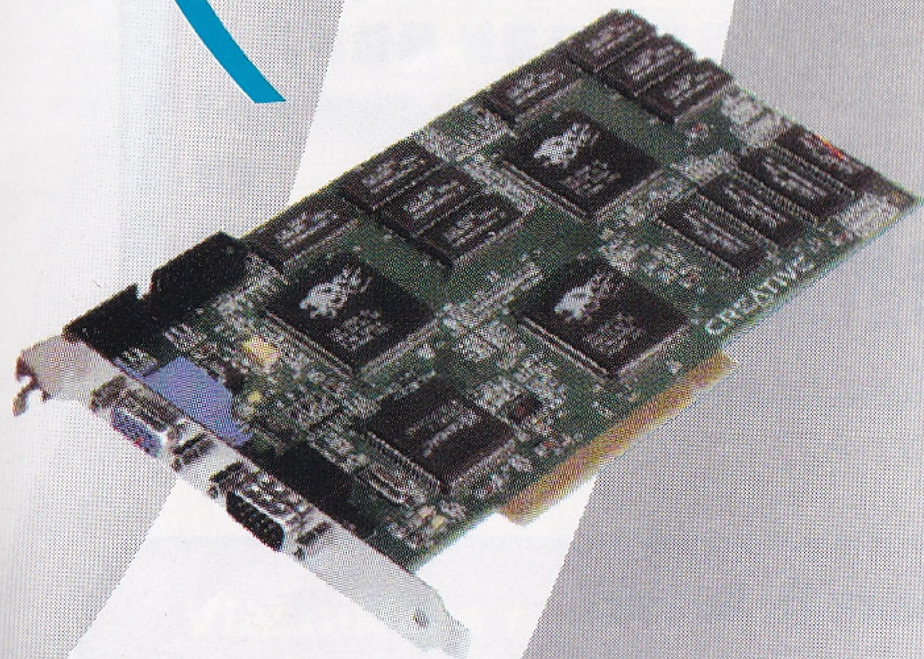




Voodoo i Voodoo 2 čarolija

Osvojite mnogobrojne 3D ubrzivačke kartice s pobjedničkim 3Dfx Voodoo chipsetom izvanrednih performansi. I kao da to nije dovoljno, u fond nagrada smo ubacili vrhunske Creative 3D Blaster Voodoo 2 i Diamond Monster 3D Voodoo 2 kartice sa 8 i 12 MB memorije - sada stvarno nema razloga da ne zaigrate Quake 2 u 800x600 i 60 FPS-a!!





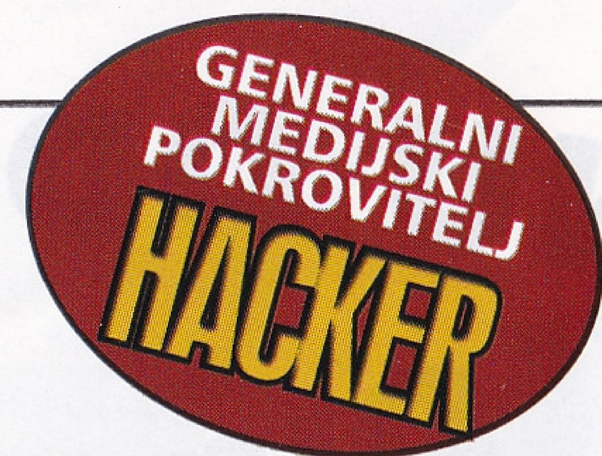
→ Zahvaljujemo se našim sponzorima, a to su: **Activision, Electronic Arts, Autronic, Turbo Hacker, Continental Club, Poly Bros, Formel, Storm, Marko Projekt, Microline, HSM Informatika, Mage, Buba, Tandem, Div, Zap** i svima koji su na bilo koji način pomogli organiziranju Hackerove nagradne igre.



...i mnoge druge nagrade koje ćemo predstavljati u idućim brojevima. U Hackerovoj nagradnoj igri se fond nagrada povećava iz broja u broj.

Sport 21. stoljeća





Nastavljamo prikaz događanja sa HINLA natjecanja započetog u prošlom broju te donosimo prikaz najuspješnijih ekipa u prednatjecanju, a već u sljedećem broju možete pročitati intervjue s nekim od HINLA prvaka iz turbootkačenih ekipa.

Kristijan Žibreg

Quake - Jarun



Ovo je najjača ekipa dosadašnjeg takmičenja koja je svoj status izborila brojnim (što težim, što lakšim) pobjedama. Ekipa je dobro organizirana, kompaktna, uvježbana i u prvoj sezoni novoformirane Prve lige dajemo joj najviše šansi za veliki trijumf. Jedine dvije ekipe koje su uspjele izvući remi protiv jarunaca su Divovi i Pnp, koje također ističemo u ovome članku. Od svih "jakih" fajtera sa zagrebačkog mora (Jaruna) ističemo trojicu. Prvi je, svakako, voditelj ekipe Boris "SET" Buršić koji je i glavna uzdanica ekipe u disciplini Quake (po kojoj su i nazvali ekipu), ali je ujedno uspješan pomagač i u ostalim disciplinama (pogotovo Duke3D i War2). Mišljenja smo da će se o ovoj neprijepornoj "zvijezdi" hrvatske HINLA scene te o njegovim uspjesima još puno pisati. Siniša "Zero" Gjerek je jedan od najboljih hrvatskih War2 igrača, zaslužan mnogim uspjesima svoje ekipe. Treći je najmlađi, ali ne i manje važan, Marko Kadić - malac koji je sa svojih 12 godina ravnopravan suparnik i mnogo starijim igračima.

Stalni članovi ekipe:
Boris Buršić (voditelj), Mario Lukac, Siniša Gjerek, Tomislav Novaković, Marko Štifanić, Nikola Kazić, Ivan Antić te Marko Kadić.

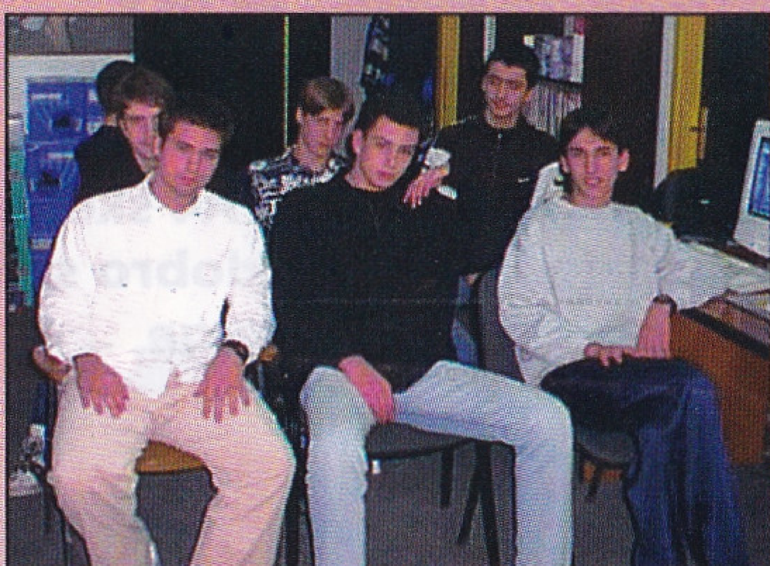
Divovi - Špansko



Ekipa Divova se u HINLA natjecanje uključila na samom početku pod imenom Bambi. Prvi su rezultati bili u skladu s tadašnjim imenom, djetinjasto prosječni, ali nakon par mjeseci pauze uslijedio je veliki "comeback" ekipe pod novim imenom - Divovi. Čvrsta, uigrana ekipa, s dobro uvježbanim pojedincima pokazala je svoju pravu snagu slomivši dotadašnje pretendente na tron HINLE, ekipe Sinovi i Zap. Remijem protiv Jaruna potvrđen je njihov status jedne od najjačih ekipa. Ekipa i dalje ubrzano vježba, dorađuje taktiku te joj dajemo velike šanse za osvajanje glavne nagrade. Od njihovih igrača ističemo Denisa Piljeka (Messiah), izvrsnog i upornog taktičara, te sigurnu uzdanicu svoje ekipe u disciplinama Quake i Duke3D.

Stalni članovi ekipe:
Krešimir Belina (voditelj), Denis Piljek, Vedran Puškarić, Mladen Vuković, Miljko Miljković i Danijel Hrup.

PNP - Split



Splitska ekipa se dosta kasno uključila u HINLA natjecanje, ali je već svojim prvim susretima (pogotovo remijem protiv razaračke ekipe Jaruna) dokazala da može potpuno ravnopravno konkurirati za sam vrh HINLA ljestvice. Ekipa je vrlo kompaktna, dobro organizirana i uvježbana, pogotovo u Warcraftu 2, gdje su uvježbanost i iskustvo stjecali igrajući protiv jakih konkurenata iz vlastitog kluba u (zamrloj?) CWL ligi te preko Interneta s igračima iz cijelog svijeta. Čvrsti i inventivni par War 2 discipline su Legolas (Petrović) i Dark Raver (Lalina), inače dobri prijatelji, koji je razvio nezadrživu i inventivnu taktiku razaranja protivničkog War 2 para. Od ostalih igrača ističe se Jakša "Yake" Čepo (Quake disciplina) - jedna od sigurnih uzdanica ekipe Pnp.

Stalni članovi ekipe:
Aleksandar Petrović (voditelj), Duje Lalin, Alen Kezić. Andrija Gugić, Goran Letica i Mario Letica.

NATJEČAJ ZA SUCE

Uvjeti:

1. **Poznavanje računalnih igara iz programa HINLA-e**
2. **Poznavanje pravila HINLA natjecanja**
3. **Završena srednja škola**
4. **Poželjno je posjedovanje telefona, računala i modema**

POZIV ZA SUORGANIZATORE

Kompjutorski klub MAGE (organizator HINLA takmičenja) objavljuje natječaj za suorganizatore lige kompjuterskih igara.
Osnovni uvjeti:
1. prostor (može soba u stanu, garaža, iznajmljeni ili vlastiti poslovni prostor i sl.)
2. Četiri (4) Pentium računala (min. P100-16-color) povezana u mrežu (oprema može biti vlastita, iznajmljena ili čak posuđena preko vikenda)
3. telefon i e-mail adresa odgovorne osobe
sve ove podatke sa dodatkom kratkog opisa poslati na naš e-mail (odabrati suorganizator na prijavnici na našim stranicama www.hinla.hr. ili na adresu: Kompjutorski klub "MAGE", Slavenskog 1/1, TPC PREČKO, Zagreb; tel: (01) 3883 397

Novi suorganizatori

Riječka zona
OMEGA (Pavlović Domagoj), M. Stepčića 4 (Zamet), Rijeka
Radno vrijeme: svaki dan od 10-20
Tel. (051) 63 18 88

Osiječka zona
WarCraft gamezone (Josip Prgomet), Kneza Mislava 24, Vinkovci (500 m od autobusnog i željezničkog kolodvora)
Radno vrijeme: svaki dan od 9-21
Tel. (032) 33 40 40

Varaždinska zona
PC klub ZONA (Robert Veseljak), Vrazova 15, Varaždin
Radno vrijeme: svaki dan od 9-21
Tel. (042) 21 50 80



VODIČ KROZ KOMPJUTORSKE KLUBOVE

Igor Duić

Dragi čitatelji, igrači, vlasnici računalnih klubova. Ne znate gdje se najkvalitetnije igrati, gdje naučiti koristiti Windowse ili iskusiti čari igranja u mreži? Sva sreća da imate Igora Duića koji iz broja u broj sastavlja vodič kroz računalne klubove koji vam pomaže da se lakše snađete u raznovrsnoj ponudi kompjuterskih klubova i igraonica.

DIV PC klub

PC klub *DIV* Vas poziva da u prostorijama kluba doživite novu dimenziju igranja igara u mreži. Zašto je *3Dfx Voodoo* najprodavaniji 3D grafički ubrzivač na svijetu? Dođite i otkrijte! Postanite član PC kluba *DIV* i ostvarite razne popuste.

Info
Ime kluba: DIV
Adresa: Vida Došena 44
Tel: 38 95 007
E-mail: vedran.puskaric@zg.tel.hr
http://members.xoom.com/divovi97/index.htm
Radno vrijeme: 10-22
Kapacitet: 11 umreženih Pentiuma 166MMX sa 3Dfx Voodoo ubrzivačkim karicama

BUBA

Uz dugogodišnji rad i iskustvo, kompjutorski klub Buba vam nudi tečajeve na PC-ima, surfanje Internetom i igranje u mreži. Osim toga, usko smo povezani sa HINLA-om te se pozivamo na njihove stranice. Dođite i isprobajte simulacije leta i vožnje!

Info
Ime kluba: BUBA
Adresa: Brajkovićev prilaz 6, Zagreb
Tel: 098 / 28 22 86
E-mail:
http:
Radno vrijeme: 9-22
Kapacitet: 10 umreženih Pentiuma + simulatori vožnje i leta

TANDEM RAČUNALA d.d.

Tandem računala Vam nude usluge prodaje i servisa računala, igranja bez granica i računalnu učionicu. Pozivamo sve naše članove da se prijave na tečaj informatike gdje će naučiti osnove korištenja računala, operacijskog sustava Windows 95, Interneta i tekst procesora Microsoft Word. Upisi osobno ili s roditeljima na našoj adresi. I to nije sve - kod nas možete uživo iskusiti čari 3Dfx Voodoo čarolije.

Info
Ime kluba: TANDEM RAČUNALA d.d.
Adresa: Argentinska 4, Zagreb
Tel: 01/16 62 51, 16 62 52, 16 62 53
E-mail: Tandem-racunala@zg.tel.hr
http:
Radno vrijeme: 9:30-20:30
Kapacitet: 7 umreženih Pentiuma 200 MMX s 32 MB

ZAP

Namjena našeg kluba je širenje informatičke kulture. Posjetite nas i zabavite se uz popularne mrežne igre: Doom 2, Quake, Quake 2, Red Alert Aftermath, Warcraft 2, Heroes of Might&Magic 2, Duke Nukem Plutonium Pack, Shadow Warrior, Bumpy...

Info
Ime kluba: ZaP
Adresa: Trg Mladosti 14, 10290 Zaprešić
Tel: 01/798 754
E-mail: zapresic@hotmail.com, Mihha@hotmail.com
http:
Radno vrijeme: 10-22
Kapacitet: 7 Pentiuma 166 MMX, Soundblasteri 16, PCI Ethernet...

UKRATKO

MAGE
Shopping centar Prečko (1. kat), Zagreb
Tel: 01 38 83 397
E-mail: mage-kk@zg.tel.hr
Radno vrijeme: 13-07
Omogućite svojem djetetu da sudjeluje u programima crtanja, animacije, sviranja, igara logike te upoznavanju s osnovama PC računala i Interneta na našim računalima.

Vlasnik ste računalnog kluba i želite rezervirati mjesto svome klubu u Hackeru? Ime, adresu i telefonski broj kluba pošaljite u redakciju (Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb) ili faksirajte podatke na broj 01 427 883. Ne zaboravite nam mailati logo vašeg kluba u nekom od vektorskih grafičkih formata. Više informacija možete dobiti na tel. 01 435 179.

MALA ŠKOLA RAČUNALA

Internet

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

















